

xtremPC

Împerechează-te pe autostrada informațională

6 demo-uri
9 utilitare
20 aplicații +



noiembrie 2000 XPC-15
100 pagini - 37.800 lei

Radeon

Cea mai fierbinte apariție ATI

- **Tutorialele Afroditei**
- **Test imprimante inkjet**
- **Adobe Photoshop 6**
- **Jocuri românești**
- **Baldur's Gate 2**
- **De-Generation: TPW**

Încă o mai poți prinde.
Acum e la pagina 29.
Grăbește-te.
E cea mai rapidă din lume

Supermagazinul tău de calculatoare

deschis de curând

Dacă ți-am spune că există un loc unde vei găsi tot ce ți-ai dorit în materie de IT, n-ar fi suficient. Dacă ți-am povesti despre zecile de producători, sutele de modele și mărci care-ți vor sta la dispoziție prin produsele pe care Best Computers le-a adunat pentru tine, n-ar suna prea convingător. Dacă ți-am spune că vei găsi la un loc performanța și prețul bun, ai crede că sunt vorbe în vânt. Tot ce putem să-ți spunem este: VINO SĂ VEZI!

Vino la etajul 3, din corpul central al magazinului Unirea, și vei vedea că există un alt mod de a face cumpărături în domeniul IT. VINO SĂ VEZI... SI VEI AVEA CE VEDEA!!

best



Un alt mod de a face cumpărături !

Personalul magazinului este la dispoziția dvs. cu informații și sugestii. Cumpărătorii vor primi cadouri în perioada 1 august - 15 septembrie.



magazinul tău de calculatoare

Magazin: Piața Unirii, corp central Magazin Unirea, et.3, București, tel: 01-303.01.91

Magazin: Bd. Elisabeta (fost Kogălniceanu) nr.25 București, tel: 01-314.76.98

Magazin: Pasajul Pietonal Lipscani (Bd. I.C. Brătianu) București, tel: 01-310.28.32

office: tel/fax 01-345.55.05/06/07 e-mail: info@bestcomputers.ro www.bestcomputers.ro

best
computers

Atentie, drum social in lucru.

Conceput de viață socială, în cazul în care instrumentul cunoscut sub numele de ordinator nu te-a acaparat într-o măsură în care să poți fi deja catalogat drept retardat social, există și teoretic va mai exista indiferent de dezvoltarea în lățime de bandă pe care superautostrada informațională o va atinge. Redus drastic de pe vremea când marea magistrală era numai un drum neasfaltat iar oamenii erau niște euglene verzi care scrutau plini de speranță peste bariera instalată imediat după primul viraj, timpul alocat vieții umane personale {acel timp relevat de formula [timp total - (activități timpite+calculator)]} a devenit pentru unii aproape o necunoscută pentru a cărei determinare încep pe zi ce trece să aibă de rezolvat din ce în ce mai multe ecuații. Ce fac dacă ies din casă? Unde mă duc fără prietenul meu cel mai bun de joacă, calculatorul? Cum să vorbesc cu cineva fără să îmi folosesc degetele? Cum aş putea începe o conversație cu o persoană de sex opus fără să o

întreb "asl"...și încă multe alte întrebări/ecuații care pun la un moment dat sub semnul întrebării sexualitatea celui aflat în spatele micului ecran, cunoscut de unii drept imaginea persoanei cu care stau de vorbă. Până la urmă, nu e nevoie să fii nici fată și nici băiat pentru a adăuga o serie de plz-uri, pentru a apela pe cineva aleator pe ICQ sau a trimite o inimioară virtuală lui Love_22 după o conversație pe e-mail care a relevat în modul cel mai evident cu putință atracția dintre ilikeithard@lovemail.com și givelitome@internet.com. Este nevoie doar de puțin antrenament la degete și eventual câteva replici copiate dintr-un manual de conversație pentru tineri aflați în sclavia imperiului digital.

Ce este cel mai grav însă, pentru persoane care reușesc mai greu să se integreze în societatea numită codificat "acolo, afară, unde femeile dezbrăcate nu au extensia jpg" și împânzesc cu miile virtualitatea și anonimatul puse la dispoziție de o tastatură este că nici ceea ce fac nu fac bine. Evident, folosirea cu

preponderență a buricelor degetelor și a unei tastaturi în locul gurii într-o conversație îți vor da din start câteva avantaje cum ar fi de exemplu ascunderea unei respirații urât mirositoare însă, este nevoie de puțin mai mult pentru a supraviețui chiar și în acest mediu unde concurența nu mai este bazată pe look și vorbe ci pe viteza de scriere. Este nevoie de replici bine calculate, de o abordare de e-lover autentic, în mare o simulare de Ricky Martin al calculatoarelor. Iar pentru cei care nu reușesc singuri această simulare, luna aceasta noi am găsit soluția. Le oferim astfel în premieră ghidul e-lover-ului autentic, ghidul hacker-ului automatizat pentru care semnalul de la creier este transmis direct la degete fără a mai trece prin restul corpului. Dacă cei ce au nevoie să îl urmeze o vor face, rămâne de data aceasta la latitudinea lor. Sincer însă, chiar și un drum cu rata până la Periș ține locul mult mai bine unui moment virtual. Credeți-mă.

Camil Perian



Camil Perian

Cum vezi evoluția XtremPC în cazul unui război nuclear? Probabil tirajul revistei va scădea la jumătate urmând să aibă numai 8 exemplare tipărite pentru supraviețuitori.



Adrian Dorobăț

Cum vezi evoluția XtremPC în cazul unui război nuclear? Vom avea ca bonus un CD radioactiv, iar revista va fi trimisă în plic subțire de plumb și vârată pe sub ușa bunkerelor antiatomice



Marius Neacșa

Cum vezi evoluția XtremPC în cazul unui război nuclear? Toată redacția se va transforma în mutanți, din XtremPC în X-Men, iar eu voi Xavier.



Daniel Roșu

Cum vezi evoluția XtremPC în cazul unui război nuclear? Voi testa plăcile video în camere de plumb pentru a evita radiațiile și eventuala lor influență asupra 3D Mark 2000.



Remus Gradin

Cum vezi evoluția XtremPC în cazul unui război nuclear? Exponențială. Cititul ar rămâne alături de o relaxare virtuală printre puținele distracții care ne-ar mai rămâne.



Dan Dimitrescu

Cum vezi evoluția XtremPC în cazul unui război nuclear? XtremPC se va numi XtremAbacus și se va îndeplini în sfârșit dorința unora: vom avea pagini mult mai groase.



Alexandru Adam

Cum vezi evoluția XtremPC în cazul unui război nuclear? Ar deveni oarecum stresant să merg în fiecare zi la redacție în bunkerul lui Camil de sub Platforma Industrială Herăstrău (25000 de trepte).



Cristian Soare

Cum vezi evoluția XtremPC în cazul unui război nuclear? Prin ochelarii unei măști de gaze, model UTC42, cu banderole de cauciuc verde, ștergătoare încorporate și filtru Reghin. Și totuși ce-i cu mirosul ăsta de migdale amare?



Dragoș Inoan

Cum vezi evoluția XtremPC în cazul unui război nuclear? În cazul în care va mai exista probabil va fi scrisă în rusește pentru a se adapta noului curent mondial.



Traian Bostan

Cum vezi evoluția XtremPC în cazul unui război nuclear? Va fi o componentă vitală a kit-ului de supraviețuire alături de cele 3 rujuri, 10 dolari în ruble rusești și 4 perechi de ciorapi de nailon.



Model: Andreea Mihoșescu
Make-up: Amirou Diallo
Fotograf: Radu Vioreanu
Coperta: Skin Media

Redactor șef: Camil Perian
Redactori hardware:

Daniel Roșu
Marius Neacșa

Redactori jocuri:
Dan Dimitrescu
Cristian Soare
Alexandru Adam
Dragoș Inoan
Traian Bostan

Redactori software:
Adrian Dorobăț
Remus Gradin

Redactor internet:
Adrian Dorobăț

Grafică:
Cristian Vasile
Marketing și publicitate:
Eugen Gălățeanu
Hanellore Tibacu
Fotografii interior:
Cristian Vasile

XtremPC este publicată lunar de
Romas Comercial s.r.l.
Strada Puskin 18, București 1
Tel: 01-231.28.66

ISSN: 1582-2818

E-mail:
Blackmail: blackmail@xtrempc.ro
Hardmail: hardmail@xtrempc.ro
Softmail: softmail@xtrempc.ro
JocuriInBox: jocuriinbox@xtrempc.ro
Diverse: redactia@xtrempc.ro

Tipar: Infopress S.A. Odorheiu Secuiesc

Chiar dacă facem toate eforturile să ne asigurăm că materialele publicate în XtremPC sunt corecte în momentul publicării, nu putem fi considerați responsabili pentru eventualele pierderi sau dezavantaje create direct sau indirect de eventualele inexactități apărute în cadrul articolelor.

Toate materialele prezente în revistă sunt proprietatea editurii. Reproducerea sub orice formă a oricărei din revistă, cântarea la concerte a articolelor, fabricarea de sacsoșe, pixuri, stilouri cu însemnele revistei, producerea de medicamente cu numele revistei, poreclirea câtelului maidanez de la colțul străzii cu derivate din numele redactorilor, crearea de noi stiluri de a înjura conținând expresia "xtrem" gen: ești xtrem de idiot și oricare altele sunt absolut interzise și vor fi pedepsite conform legilor în vigoare, atât cele legale cât și cele ale bunului simț. Vă vom prinde, oriunde v-ați afla.



Cuprins

Internet

Știri Internet	.6
Lansarea XtremPC	.8
Xplorer	.10
Black Mail	.12
IRC: iubirea renăscută prin comunicare	.14

Hardware

20	Știri Hardware
22	Hard Mail
24-29	Prezentări / Apariții
30	ATI Radeon
36	Test imprimante inkjet
45	Detonator 6.31
46	Overclocking

Software

	Știri Software	.48
	Soft Mail	.50
Prezentări	Adobe Photoshop 6	.52
	Paint Shop Pro 7	.54
Grafică	Galerii Xtreme	.55
	Rezultat concurs	.56
Conexiuni	X-Men	.58

Jocuri

Știri jocuri	.60
Jocuri In Box	.62
Online	.64
Screen Shot	.69
BattleTech [1]	.70

Prima Impresie

Made in Romania	
AMC Creation	.73
FunLabs	.74
Impale Entertainment	.76
Ubisoft	.77
Dark Alliance Software	.78
Piron	.79

Prezentări

Close Combat 5	.80
ST Voyager: Elite Force	.82
Baldur's Gate 2	.84
F1 Grand Prix 3	.86
De-Generation	.88
Cleopatra	.91
Homeworld: Cataclysm	.92
Carmageddon: TDR 2000	.94
Buget Redus	.96



10 Xplorer



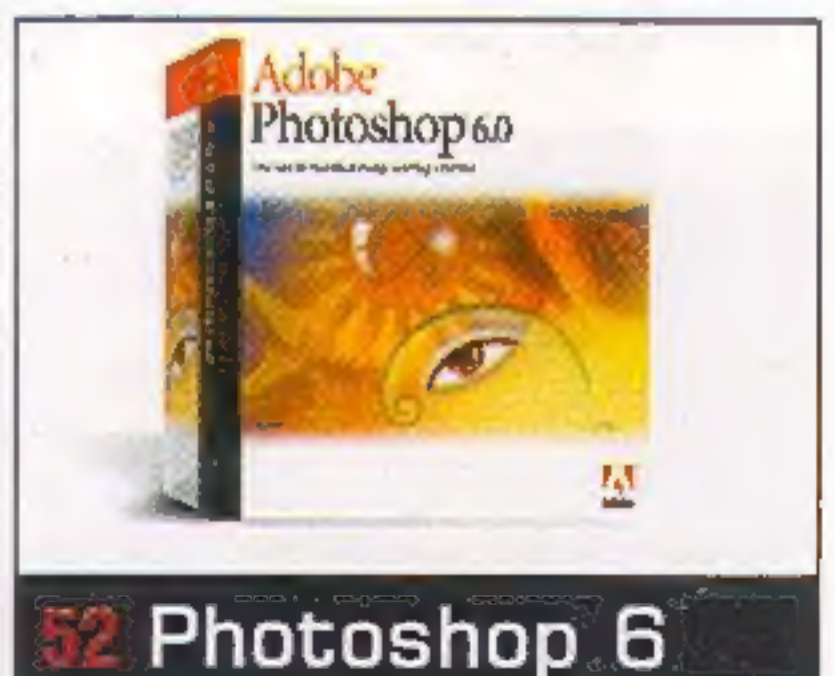
14 IRC



30 ATI Radeon



36 Test Inkjet



52 Photoshop 6



54 Paint Shop Pro7



55 Galerii Xtreme



76 Zamolxe



86 F1 Grand Prix 3



88 De-Generation

internet

CU CIT DAI STARCRAFTU' TATAIE?

Site de licitații

O inițiativă originală în țara noastră mioritică este lansarea site-ului de licitații www.eeebid.ro unde oricine poate vinde sau cumpăra online aproape orice. Numele criptic EEEBID este de fapt un acronim pentru Eastern and Central European Biding, o firmă care și-a mai deschis sucursale în Cehia și în Ungaria și care are de gând să se extindă și în Polonia. EEEBID este o alternativă localizată pentru licitațiile virtuale din Statele Unite, și are avantajul de a oferi acest serviciu în mod gratuit. Statisticile firmei cifrează numărul de clienți fideli la 3000, numărul de vizitatori la peste 1000 zilnic și numărul de articole oferite

spre vânzare la peste 15.000. Oricine dispune de un cont de e-mail se poate înscrie ca membru EEEBID și poate vinde sau cumpăra diverse articole prin intermediul acestui site. Categoriile de produse acoperă o gamă destul de largă, de la animale și plante la jocuri pe calculator și de la colecții și unicate la electrocasnice și mobilă.

EEEBID respectă toate regulile unei licitații reale, incluzând aici respectarea anonimității vânzătorului și cumpărătorului, dacă aceștia doresc acest lucru, precum și posibilitatea de a-i trage la răspundere pe cale juridică pe aceștia în caz că nu își respectă contractul.

Detalii: www.eeebid.ro



Pe scurt

Blocarea fuziunii?

Comisia Federală pentru Comerț (F.T.C.) din Statele Unite intenționează să ia măsuri împotriva



fuzionării companiilor Time Warner și America Online, dacă oficialii acestora nu vor găsi o modalitate de a permite companiilor distribuitoare de servicii Internet rivale AOL-ului să aibă acces la rețeaua de mare viteză a viitoarei companii ce va rezulta din fuziune.

Expoziții online

Peste o mie de muzee de pe continentul american vor căpăta o alternativă online, accesibilă printr-un portal ce va deveni funcțional în aprilie 2001. Expoziția virtuală va putea fi vizitată la www.museumamericas.com, după lansarea ei la un summit al președinților și miniștrilor din cele două Americi, ce va avea loc în aprilie 2001 la Quebec. Proiectul este organizat de Fundația Muzeelor din America și va costa peste 12 milioane de dolari.

NU MAI ESTE PERMIS

Sex la liceu

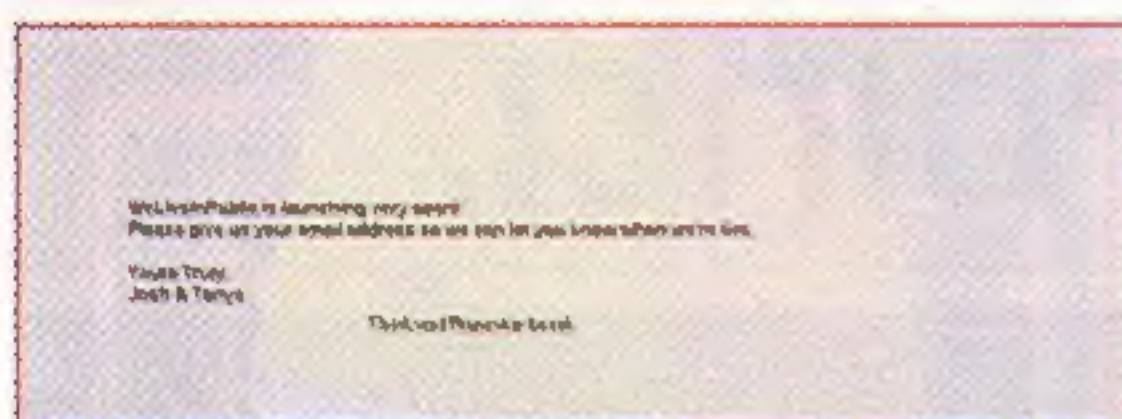
Patru congressmeni americani de orientare republicană au propus un proiect de lege conform căruia bibliotecile și instituțiile de învățământ ameri-



canе vor fi obligate să folosească un program de filtrare pentru informațiile downloadate de pe Internet, în caz contrar fiind amenințate cu tăierea fondurilor ce le vin din partea statului. "Vrem să fim siguri că statul nu sponsorizează o cale de acces către pornografie prin intermediul bibliotecilor", a declarat șeful de cabinet al congressman-ului Ernest Istook. Această măsură, în caz că va fi adoptată de Parlament, ar însemna venituri substanțiale pentru companiile ce produc software de tipul CyberNanny sau Surf Control, și va provoca valuri de nemulțumire atât în rândul școlilor, ce vor fi nevoite să achiziționeze softul din banii proprii, cât și în rândul asociațiilor de protecție a dreptului la liberă exprimare. Ca să nu mai vorbim de elevi și studenți...

HAI SA NE MUTAM ONLINE

Viața pe net



Josh Harris, un milionar american care s-a îmbogățit vânzând programe de chat, a declarat că își va petrece patru luni trăind în direct pe Internet. El va fi însoțit în această aventură de logodnica lui și de câțiva prieteni. Începând din 19 octombrie, acest grup vesel se va muta într-o hală amenajată ca apartament, din care 32 de camere video vor transmite imagini în direct pe web, din toate camerele, incluzând toaletele și băile. "Ne veți vedea certându-ne, făcând dragoste, mâncând și ducându-ne la toaletă", a afirmat Josh Harris pe care acest proiect îl va costa peste un milion de dolari.

Detalii: www.weliveinpublic.com

UN PIC MAI NOBIL PT DVS.

Nobil sau Nobel

Acordate simultan cu premiile Nobel, premiile Ig Nobel sunt oferite indivizilor care au realizări excepționale într-un anumit domeniu, realizări adesea originale, interesante, însă care uneori nu au nici o utilizare practică sau frizează absurdul. Premiile sunt acordate de revista Annals of Improbable Research (AIR) - Analele Cercetărilor Improbabile, a cărei variantă online o puteți regăsi la adresa www.improbable.com. Iată câțiva dintre câștigătorii din acest an:

Psihologie

David Duning și Justin Kreuger pentru eseul "Cum dificultățile în recunoașterea propriei incompetențe pot duce la auto-aprecieri greșite"

Literatură

Ellen Greve pentru cartea "Trăind cu lumină", în care afirmă că, deși oamenii mănâncă, ei nu ar avea de fapt nevoie.

Fizică

Andre Geim și Sir Michael Berry pentru un experiment ce folosea magneți pentru a face să leviteze o broască și un luptător de sumo.

Pe scurt

Detinutii pe Internet

Republica Moldova a decis să le ofere deținuților din această țară calculatoare cu acces Internet în închisoare. Sistemul computerizat se va numi "Crimin" și va avea două scopuri: constituirea unei baze unice de date și deschiderea unor săli de computere în închisori. Pentru a evita îngrămădeala, factorii de răspundere din penitenciare vor stabili grafice de acces în cafe-internet-urile adhoc. Nu este greu de ghicit ce fel de site-uri vor vizita pușcăriașii sau cu cine vei vorbi sub nickname-ul Sile.

Folosele chat-ului

Adams Bruce Moore, de 29 de ani, din North Carolina, S.U.A., a fost arestat și acuzat de uciderea fostei sale soții, Deanna Dianne Gregory, după ce câțiva prieteni cu care discută pe un chat cu suport pentru voce au auzit țipete urmate de trei focuri de armă. Puțin mai înainte, ei au afirmat că Deanna spusese că fostul ei soț și-a parcat mașina în fața rulotei ei și că a ieșit din mașină cu o armă. Deanna a fost împușcată de trei ori în plină față și a murit câteva ore mai târziu. Judecătorii au considerat suficiente probele pentru a-l condamna pe Adams Moore la închisoare pe viață.

Quios are un rival

Connex și Dialog pot schimba mesaje SMS. Începând cu 10 octombrie 2000, clienții serviciilor Connex, Dialog și Alo pot utiliza serviciul de mesaje scrise indiferent de rețeaua GSM în care se află corespondentul lor. Tarifele pentru noua opțiune de mesaje scrise sunt identice cu cele în vigoare: între Dialog și Connex - 0.07 USD/mesaj, iar de pe Alo către Dialog sau Connex - 0.4/unități de comunicație.

VREI INTERNET?

Ai Connex, ai Internet

Vizitați <http://xnet.ro/fre-exnet> și veți afla că în cazul în care sunteți abonați la Connex, aveți acces Internet gratuit și servicii email prin Xnet, fără restricții și fără bătaie de cap, indiferent dacă sunteți persoană sau firmă. O veste bună pentru mulți dintre noi.



SPALARE PRIN CONECTARE

Mașină de spălat conectată

Compania sud-coreeană LG Electronics a reușit să creeze prima mașină de spălat cu conexiune la Internet. Această reușită vine la scurt timp după ce



LG pusese la punct primul frigider online din istoria aparatelor casnice. Spre deosebire de frigider, care avea modem încorporat, mașina de spălat are nevoie să fie conectată la un PC cu acces Internet, pentru ca apoi să se conecteze la un site dedicat de unde va putea să downloadeze noi programe de spălat updatate lună de lună. La proiectarea mașinii de spălat au lucrat 30 de ingineri și pentru acest proiect s-au cheltuit peste 10 milioane de dolari. Așteptăm din partea firmei LG variantele de aspiratoare și tomberoane cu conectare la Internet.

Detalii: www.lgelectronics.com

ALTII DAU BANI PENTRU PROBLEME VIRTUALE

Bani pentru biblioteci

Câteva zeci de milioane de lire au fost alocate unui proiect demarat de Biblioteca Națională Britanică, care are drept scop stocarea online a majorității publicațiilor britanice precum și a multora dintre cele mai importante publicații internaționale, fie ele scrise sau electronice. Cunoscut sub numele de "British Library Digital Library System", proiectul a fost deja



demarat și va fi finalizat în 2002.

Detalii: www.britishlibrary.co.uk

Manifeste intelectuale, afise colorate si tricouri fierbinti.

Pentru a cita dintr-o cunoscută agenție de știri de primă mână dar cu un nume greu de pronunțat "Bucureștiul a fost scena de lansare pentru noul format al revistei XtremPC". Provenind de la clubul Pro-Bike o serie de maniaci ai vitezei dar și a siguranței drumeției în grup pe 2 roți, deghizați abil în reprezentanți XtremPC și asistați de frumoasele noastre reprezentante în lumea cititorului curios au împărțit manifeste intelectuale realizate din primul număr al revistei, minunate și colorate postere și nu în ultimul rând calde tricouri pentru a acoperi trupurile încinse de nevoia de informație a cititorilor și cititoarelor. Motociclocaravana XtremPC a străbătut o întreagă serie de lăcașe de cultură ale elevului și studentului unde, din când în când, a oferit senzații de viteză amatorilor de a lua între picioare sutele de cai putere. Dacă nu te-ai aflat și tu acolo, ai acum ocazia să arunci o privire în jur pentru că vorba poetului "pozele vorbește de la sinea lor."



Reuniuni tomnatice

În antice vremuri, toamna era anotimpul dedicat activității de numărare a oilor, bobocilor și altor viețuitoare rătăcite mental prin curțile oamenilor. Motivul pentru care acelea erau vremuri trecute este că acum toamna este sezonul estival al târgurilor, expozițiilor și a altor manifestări culturale artistice de grup. Momente în care oameni din țara întreagă pasionați de sesiuni științifice de tip informatic se adună veseli pentru a sărbători evoluția IT-ului chiar și la noi în patrie. Sau cel puțin așa am crezut pînă la ultima ediție IFABO. Plasată strategic în mijlocul săptămînii (3-6 octombrie) pentru a evita neplăcerea unui aflus prea mare de vizitatori în weekend și într-o zonă a Bucureștiului în care mijloacele de transport în comun



nu au fost programate să ajungă prea des, manifestarea de septembrie cu aer tomnateco-informatic a reușit să adune la start 3-4 firme chiar cunoscute în lumea IT-ului. Alături de ele s-au aflat o serie reală de vânzători de blank-uri, copii negricioși pentru care buletinul de identitate este încă un mister ce fugeau și furau materiale

promoționale și expozanți nervoși de lipsa concurenței în speranța căreia plățiseră biletul de expoziție. Senzația de lapte gros a durat pe toată perioada manifestării (ea a fost programată chiar din start după cum puteți vedea din fotografie), la final constatându-se neapariția nici a eventualilor parteneri de afaceri sau potențiali clienți pentru firme.

În contradicție cu IFABO-ul am avut marea plăcere să asistăm la Timișoara între 11-14 octombrie la CERF Banat, o manifestare de același gen dar în total alt stil, care, pe lângă că a strâns la start mai multe firme importante decât 3 ediții de IFABO ca cea de anul acesta la un loc a avut acel ceva după care alții ar țînji: vizitatori. Plasat cât se poate de inteligent în

cadrul Facultății de Automatică din Timișoara, CERF Banat a adunat sute de studenți veniți pentru a-și aduna ultimele oferte în materie de tăvițe de cafea, pentru a surf-a pe net la XNET cât și pentru a apela la primul Job Shop din cadrul unei astfel de manifestări organizat pentru a da posibilitatea marilor firme din vestul țării să-și găsească viitori angajați iar studenților posibilitatea de a se angaja pentru niște salarii pe care probabil doar organizatorii IFABO-ului le mai au.

Pe ansamblu, sfârșitul de an ne-a oferit 2 expoziții complet contrastante din punct de vedere al organizării lor din care, destul de probabil, la anul nu va mai rămâne decât una singură. Ghici ciuperca de care este vorba...

noua ofertă Kappa Kard!

UN NOU SISTEM DE TAXARE:

4 cenți/oră - noaptea și duminica
40 cenți/oră - ziua

CE POȚI FACE:

- acces INTERNET la tarife diferențiate de zi și de noapte
- plată pe INTERNET www.magnet.ro
- consulting on-line psihologie, astrologie financiar - contabil

ACOPERIRE:

București, Brașov, Oradea, Călărași, Craiova, Galați, Giurgiu, Brăila, Alexandria

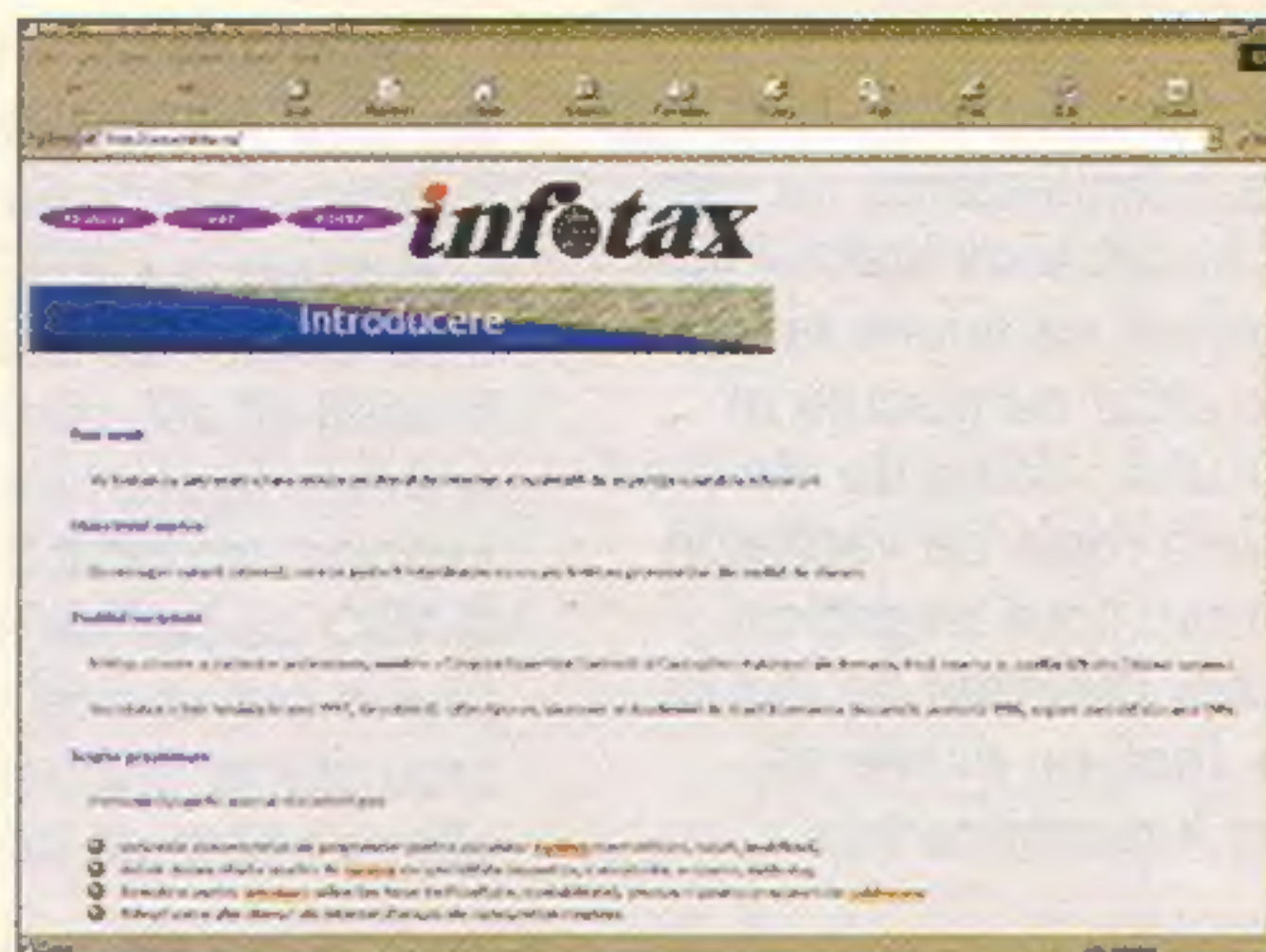
Xplorer

Site-ul cititorului

www.infotax.ro

Site-ul de luna aceasta ne-a fost sugerat de dl Iulian Epuran și este pagina de web a societății Infotax S.R.L., societate care tocmai a făcut cunoștință cu Internetul (lucru demonstrat elocvent de layout-ul paginilor web care o reprezintă) și care are mari ambiții de viitor. Nu ne-am pus în gând să facem reclamă, dar din motive obiective (lipsa unei alte propuneri, dorința de a promova inițiativele economico-informatică românești ș.a.m.d) ne-am gândit că ar fi interesant să aflați următoarele: pe site-ul Infotax puteți cere ajutorul experților în probleme de contabilitate, completând un formular on-line sau puteți downloada o variantă demonstrativă a programului Equilibra, un software destinat întocmirii evidențelor contabile și

financiare pentru societăți mici și mijlocii. În spiritul fair play-ului, autorii site-ului vă pun la dispoziție chiar și link-uri către site-urile concurenței...



Link'o'pedia

Luna aceasta vă punem la dispoziție o duzină și ceva de link-uri care vă pot ajuta în caz că vreți să vă apucați să creați un joc, să modificați unul deja existent sau să creați un film folosind resursele unora dintre jocurile cele mai renumite, ca Unreal, Half-Life sau Quake

www.machinima.com
<http://graphtallica.ingava.com/>
<http://www.developium.com>
<http://www.unframed.org/ums>
<http://www.planethalflife.com/vision>
<http://www.planetquake.com/keygrip>
<http://www.strangecompany.org/>
<http://www.karljones.com/halflife/>
<http://www.cschell.com/>

w w w . j o b i n f o . r o



jobinfo.ro
face asta
pentru
dumneavoastra.

N-ati gasit un
mediu roditor?



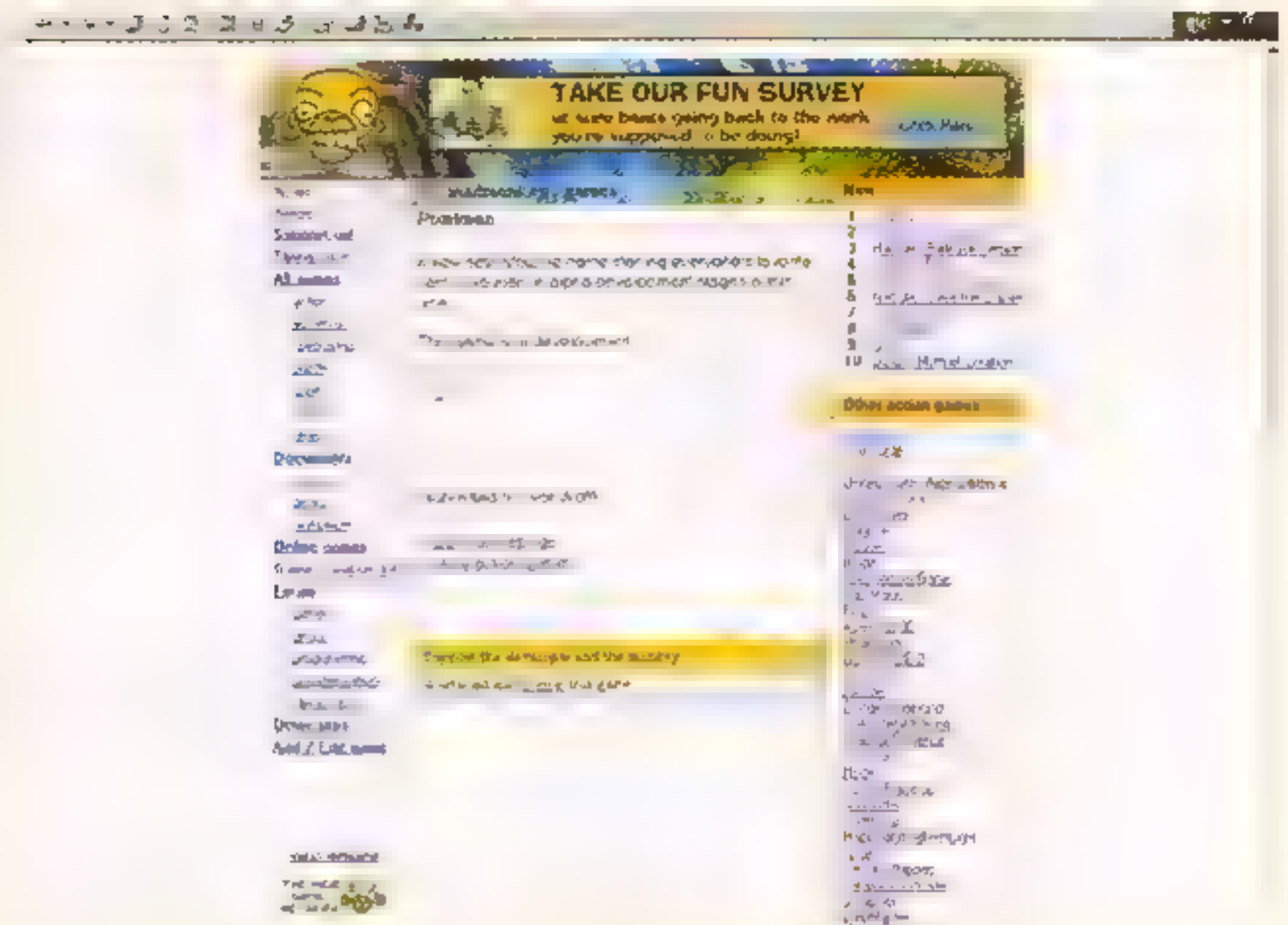
Va gaseste posibili
angajati daca sunteti
firma...

...sau loc de munca
daca sunteti in
cautarea unui...



<http://www.madmonkey.net>

Acest site este un loc de întâlnire și discuții pentru producătorii independenți de jocuri care nu au încă un contract cu o firmă importantă de distribuție cum sunt Electronic Arts sau Activision. MadMonkey.net poate fi comparat cu o expoziție de jocuri, unde exponatele pot fi admirate, criticate și chiar downloadate în mod gratuit. Unele dintre jocuri sunt chiar interesante, dovedind fără urmă de echivoc că nu doar grafica ultimul răcnet și secvențele cinemate de înaltă calitate sunt ingredientele principale ale unui joc de succes. Ba chiar multe dintre joculețele găzduite de MadMonkey ar cam trebui să îi pună pe gânduri pe unii dintre producătorii care insistă să ne bombardeze cu rebuturi. Tot aici puteți găsi și documentații și tutoriale din domeniul graficii și programării, precum și kituri pentru crearea de jocuri (în principal scrolling arcades și point& click adventures).

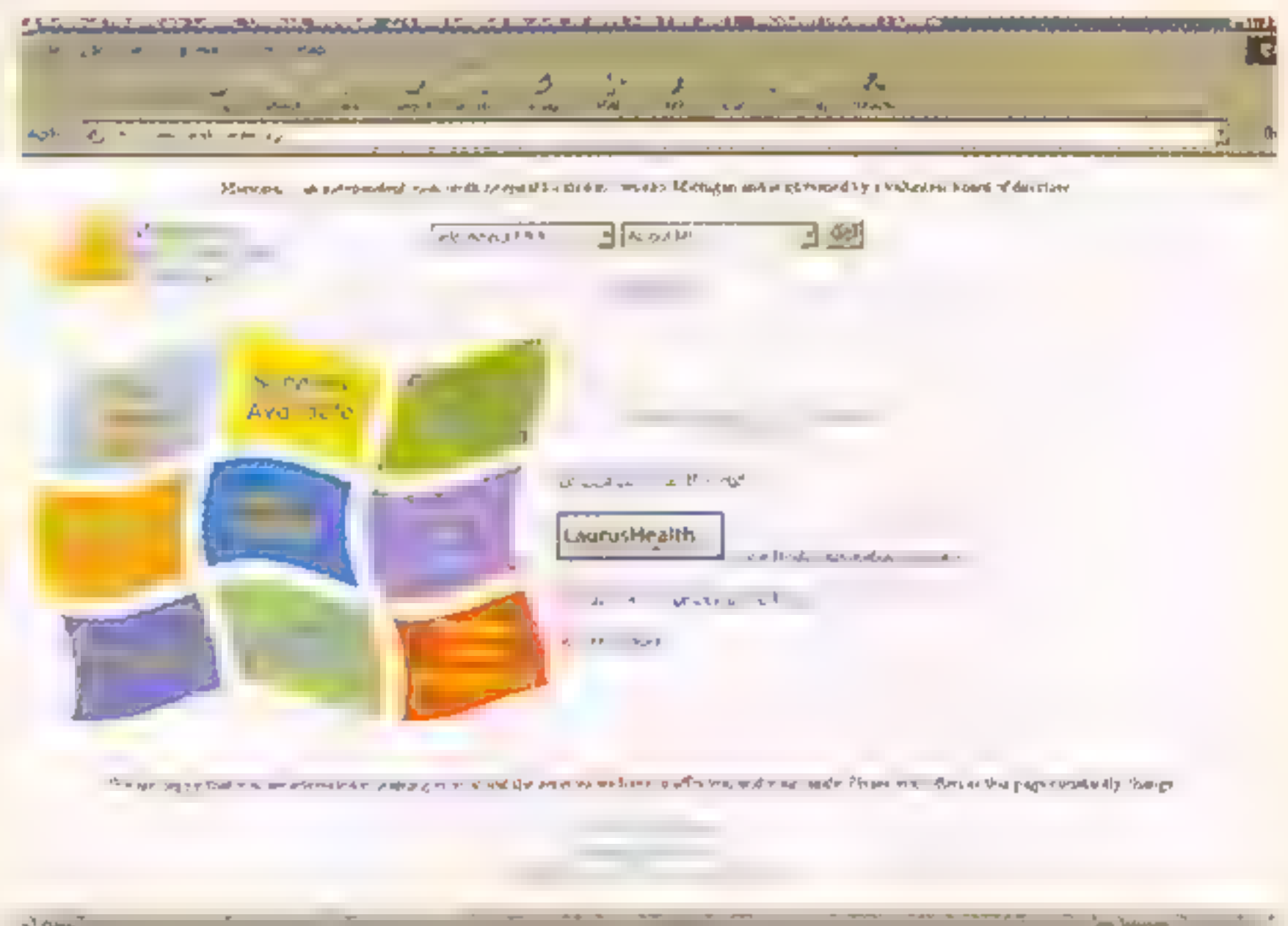


<http://tdcj.state.tx.us/statistics/stats-home.htm>

În 1987, Cornelius Goss a intrat pe geam în casa texanului Carl Leevy și l-a omorât în bătaie cu o scândură. Apoi i-a furat ceasul Rolex și cei 10 dolari pe care îi avea în posesie și a fugit. Poliția l-a identificat după amprente și la proces a fost condamnat la moarte, statul Texas fiind unul dintre puținele care susțin pedeapsa cu moartea și cel cu cea mai mare rată de execuții. Înainte de a fi injectat cu substanța letală, Goss a cerut un măr, o portocală, o banană, o nucă de cocos și câteva pier-sici. Odell Barnes Jr. un alt condamnat, pe de altă parte, a cerut dreptate, egalitate și pace mondială. Gardienii nu le-au găsit în nici un meniu așa că l-au executat pe burta goală. Pe site-ul oficial al departamentului de justiție din Texas puteți găsi informații despre ultima masă a condamnaților, cine sunt ei, ce-au făcut de au ajuns pe lista de așteptare pentru execuție. Pentru curioși este disponibil și un scurt istoric al pedepsei cu moartea. Dar știți ce pâtesc curioșii...

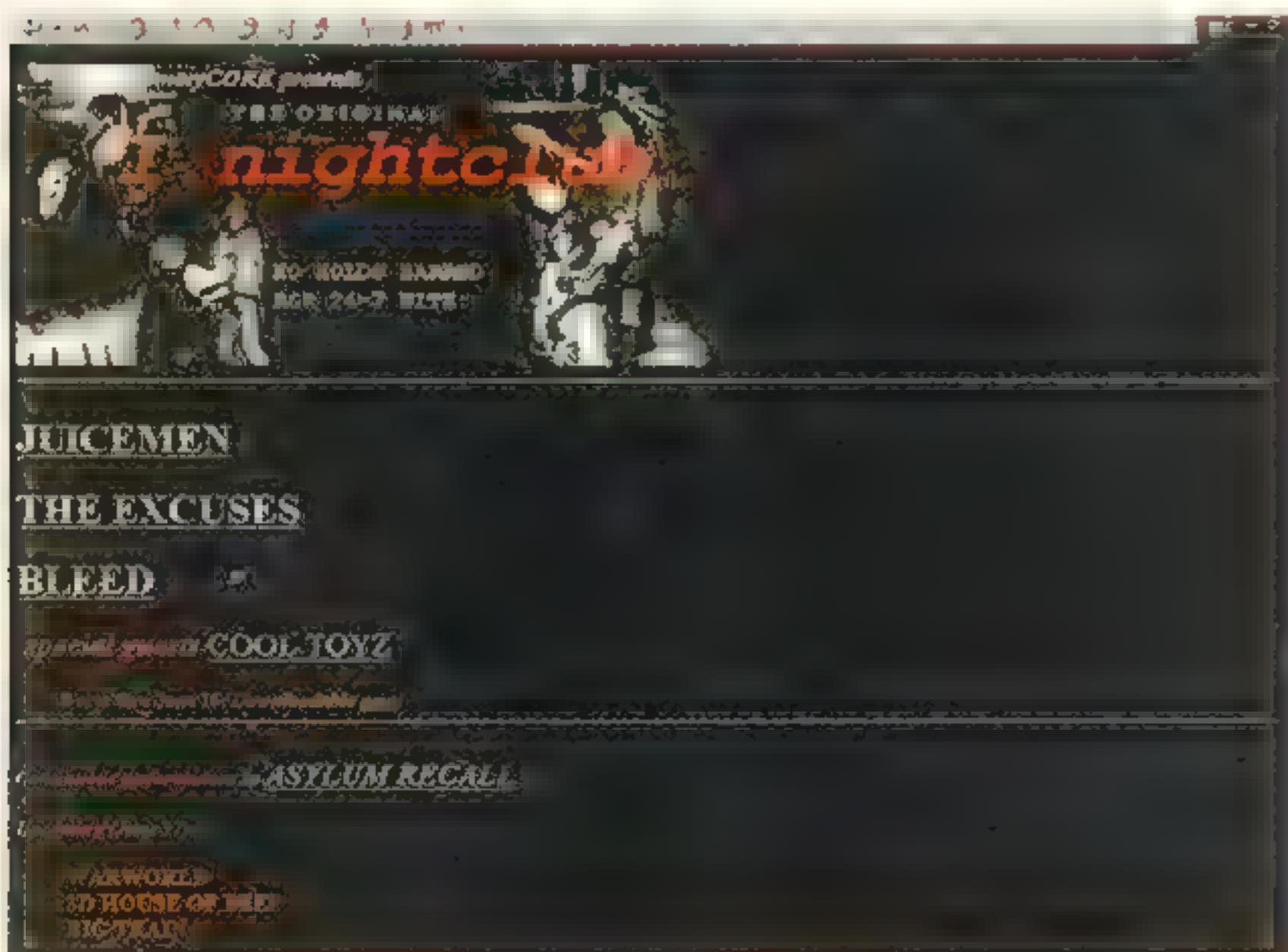
<http://www.medicus.marshall.edu/medicus.html>

Cei care doresc să devină doctori sau sunt preocupați de medicină, dar nu numai pentru ei, la această adresă pot găsi un pacient virtual care se va lăsa supus examinărilor și va răspunde întrebărilor lor. Interesant este că întrebările nu sunt predefinite, dar cu toate acestea răspunsurile programului sunt foarte exacte și la obiect, ghidându-se probabil după cuvintele cheie din întrebare. Un alt aspect interesant este posibilitatea de a-i face analizele incluzând aici radiografii, electroencefalograme, electrocardiograme, analize ale urinei. Dacă nu reușiți din prima, nu vă faceți probleme, pacientul nu moare, deoarece este virtual. Însă dacă reușiți, programul vă răsplătește oferindu-vă spre examinare un al doilea caz, ceva mai complicat de această dată. Aș vrea să vă spun care este rezolvarea, pentru că al doilea pacient este o femeie...



<http://www.webcom.com/memcore/orig/cover.shtml>

Aici se găsește primul și poate singurul club de noapte virtual de pe Internet, I-Nightclub. În fiecare seară aici cântă formații ca Juicemen, The Excuses, Bleed, Cool Toyz, cu melodii care variază de la rock&roll la deathmetal. Melodiile sunt downloadabile în format .au și aveți și linkuri către site-urile formațiilor. Doar nu vă așteptați la apariții live, nu? Vă puteți relaxa în salon, unde găsiți cele mai noi apariții în materie de e-zine și magazine online, precum și numeroase camere de chat, sau în camera cu jocuri unde capete de afiș sunt diverse jocuri online cum ar fi vapoarele, blackjack, cubul lui Rubik (?) și niște încercări nereușite de clone pentru Ultima Online. Din păcate organizatorii s-au cam lăsat pe tânjală în ultima vreme, site-ul stând cam prost cu update-urile, iar când la ei este noapte, la noi este zi, astfel încât există o nepotrivire mai mult decât aparentă. Cu toate acestea merită vizitat.





Black

Cristian Soare "Nenicule, ai o problemă. Interioară, exterioară și prin laterale."

Pentru copii

Dragă XtremPC, nu mai Țineți redactorii așa de târziu, că trebuie să își vadă și ei copiii și să-și plătească datoriile față de familie, casă și motănel. Într-adevăr valoarea crescută a revistei poate o cere însă este o cruzime ceea ce faceți voi. Rușine, rușine, rușine. Tătuca Lenin se întoarce în mormânt acum... Deci aveți grijă că vă paște răzbunarea casnicilor îngrijorate...

Doamna Antonela,
București

Doamnă, habar nu am despre ce vorbiți. Redactorii noștri nu sunt Ținuți în chingi împotriva voinței lor, nu sunt obligați prin contract să Țintrețină o relație constantă și de durabilitate cu meseria lor, liberul arbitru funcționând indubitabil. Contrar părerii dumneavoastră, noi, aici, în redacția (atenție urmează moment publicitar) celei mai bune reviste de specialitate din țară, suntem ca în sânul unei mari familii. La naiba, redacția este pentru noi ca un mare sân. Ea ne hrănește intelectual, cultural și ludic, deci dacă dumneavoastră vi se pare că petrecem prea mult timp aici, pe meterezele culturii, la frontiera cunoașterii, eu vă spun cu toată stima și mândria de fost comandant de pioneri, că este doar o părere. Suntem ca niște frați, unchi, mătuși, bunicuți cu cărți de povești la îndemână, toți ocrotiți de aripa generoasă și caldă a Tătucului Camil (să trăiești, Șefu!). Am aprecia dacă ați împărți acest sentiment înălțător cu noi...

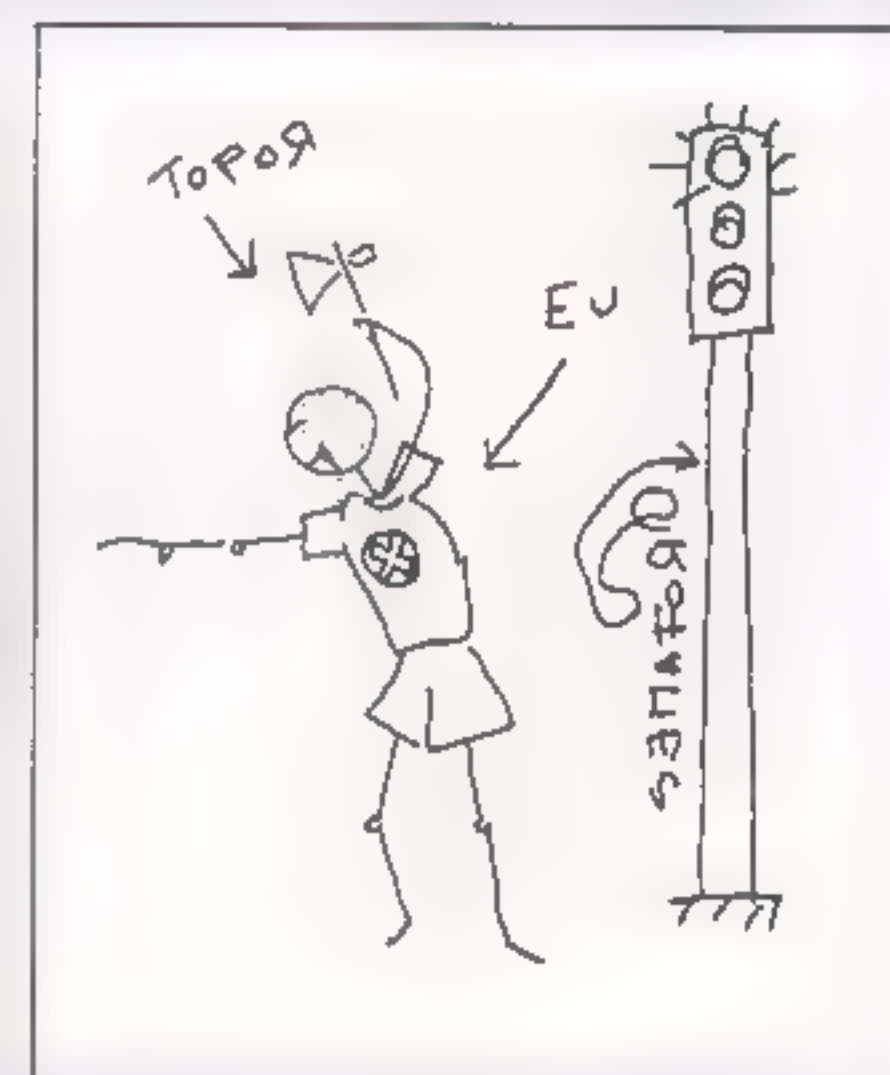
ScrisoareA

M-am gândit am calculat Mitza trece strada în fiecare zi la ora 6 când se duce sa se dea în leaganele de pe partea cealaltă și sint sigur pentru ca eu o cunosc de la gradinita de copii numaru 7 unde amandoi suntem colegi la grupa mare eu sunt un geniu pentru ca stiu sa scriu, sa numar si sa planuiesc crime eu sunt un geniu criminal mai mult decat tom si jeri de fapt eu sunt un luptator la fel de bun ca brus li eu ii bat pe toti! ca sa va dovedesc ca eu nu mint si chiar gandesc am facut o

schita a planului criminal asa cum il voi duce la indeplinire in prima poza va arat locu crimei in a doua este mitza fara bicicleta caci oricum este o rima nasola eu fac poezii mai misto "mie mie bine ma gandesc la tine eu sunt un geniu si ma numesc eugeniu am 7 ani si am si bani merg la gradinita sa omor o mitza" dupa cum vedeti. in a treia poza este eu si cu prietenu meu toporu iordache si cu semaforu care nu stiu cine este. mitza se sperie in poza patru caci imi vede

toporu care nu trebuia sa aiba sange insa are pentru ca el este vampir cred ca noaptea nu sta sub perna asa cum mia zis mos craciun sa fac in poza cinci capu lu mitza se rostogoleste vrumm vrumm iar sangele face splas splas iar eu iupii si apoi in ultima poza eu sunt fericit si victorios...un adevarat moment codac...
Eugeniu, e-mail

Domnu geniu criminal, nu știu ce a mai rămas de zis...succes...oricum, ai câștigat premiul de luna asta.



M a i l

Am o problemă

Iubesc. Două ființe mirifice, fiecare plină de satisfacții pentru mine, fiecare deosebită, atât între ele cât și față de mine. Problema mea este că nu mă pot hotărî între ele, însă o serie de întâmplări mă forțează să fac o alegere. Dureroasă, însă trebuie să o fac. Pe prima o cheama Maria și este o preafrumoasă blondă, iar pe cea de-a doua o cheamă Ionela. Problemele mele au început în urmă cu câteva săptămâni, când dintr-o dată, Ionela a început să nu o mai suporte pe Maria cu toate că ele se înțelegeau perfect până în acel moment. Când Maria este în preajmă, Ionela nu mă mai ascultă, și nu vrea să iasă din starea aceasta nici cu binișorul, nici altcumva, totul culminând cu întâmplarea din urmă cu două zile când Ionela a făcut scurtcircuit și a început să scoată fum. Ce să mă fac?

Marius Baraș, București

Nenicule, ai o problemă. Interioară, exterioară și prin laterale. De asta ultima nu sunt sigur. Nu știu cum de te-ai pri-copsit cu o atare belea însă este mare. Adică Mare. După ce că ai o blondă, ailaltă se mai și scurtcircuitește. Dacă ești hotărât, trage aproape un pachet de șervețele și un scaun, căci soluția te va bulversa, la fel cum m-a bulversat și pe mine. Trebuie să îți cureți planul mental și să intri în contact cu corpul tău astral. Cu grijă, ușor, să nu îl sperii. Așa. Acum, încet, întinde mâna. În dreapta. Nu, în cealaltă dreapta. Amintește-ți că nu există lini-guriță, că toate grijile tale sunt departe, aici ești numai tu cu tine...și cu mine. Pasul2...întinde mâna înspre capul corpului

astral, cu multă atenție, și vin-decă prin atingere. Trebuie să ai credință, curaj și mingi. Retrage-te apoi trei pași în spate și reîntoarce-te în corpul tău. Simți schimbarea? Dacă da, totul s-a rezolvat. Dacă nu, eu zic să vinzi blonda și cu banii luați să repari fumi-gena...ahh, adică pe iubita cealaltă.

Eu te știu... dragule

Tu nu mă cunoști, însă eu da. Am intrat în sufletul tău la mijloc de octombrie, o dată cu noul format Xpc. Soarta a făcut să deschid exact la rubrica de BlackMail, unde ți-am văzut poza. Am fost elec-trificată...am simțit contactul cu ochii tăi, fulgerător, suav, misterios, flegmatic, inteligent. Bărbatul pe care îl visasem, cel pe care îl dore-am, bărbatul ideal pentru o relație sinceră. Plină de ură la adresa distanței ce ne separă eu gust prin această scrisoare plăcerea viitoare, plăcerea vinovată a unei iubiri condamnate... Mă privesc în oglindă în timp ce dansez cu tine, știind că tu ești departe, acolo în spatele unei pagini lucioase... Te vreau însă în același timp îmi place jocul...așa cum îndrăgostiții șovăie, nu din timiditate, ci ca să pre-lungească plăcerea, tot așa și eu. Încă nu îmi voi releva identitatea, voi mai aștepta. Cu bine...

Admiratoarea, e-mail

Oricât de flatat aș fi, nu pot să nu mă gândesc o clipă care ar fi șansele ca o domnișoară fru-moasă în adevăratul sens al cuvântului, inteligentă, deschisă la suflet, ușor perversă, cu un simț al misterului și al gradării suspansului deosebit, cultă, cu umor și singură ar cumpăra și

citi XtremPC. Prea mici pentru gustul meu...mai încearcă o dată. Eu aștept cu interes oricum...

Noua generație

Băi, voi redactorii aștia noi, de unde v-a scos Camil, mă? Tu văd că în afară de mișto nu știi altceva, căci consumă și cititoru' celuloză ca să izbească și el cu părerea lui pertinentă revista și tu îl iei la mișto, Adam ăla e pierdut iremediabil în labirintul cuvintelor măiestre de numai el știe ce naiba vrea să zică, iar din nenea Bostan curge poezie, de m-am apucat să îl citesc pe Eminescu. Băi băieți, lăsați-o mai moale, că vă paște murăturile.

Bursucu Mutagen, e-mail

Nu este o problemă, căci tot așa cum soarele răsare el se mai și culcă. Nu vorbesc de noi bineînțeles, ci de frustrările literare ce văd că îți umplu viața. Pentru o revenire la normal, ți-aș recomanda excelenta rețetă de însănătoșire a cunoscutului Dr.Love: Femeia. Una, două chiar și trei, dimineața, seara sau la prânz, oricând în pauza de masă, casă sau tramvai. Iar dacă după aceea problemele persistă, ce pot să spun...Cele două orașe biblice sunt mai aproape decât Europa...Cere azil acolo. Cât despre murături, am auzit că au același efect ca și biftecul. Încearcă și tu, noi nu avem de unde să știm.

Moarte... pentru tine

Luând de dreaptă dorința ta, consider că ar trebui să fii legat de un scaun cu o eșarfă roșie cu buline și aruncat în Dâmbovița.

Nu meriți să trăiești...

Tarantopulos, Miercurea Ciuc

Mmmm...nu prea o duci bine cu

partea cu imaginația, nu? Eu unul aș fi preferat să îmi fie băgat un căluș în gură, o bucată de cașcaval în buzunar, o pan-cardă pe după gât, o eșarfă neagră pe mâna stângă ce stă lipită de picior, trei pete de ketchup pe piept (ca să pară sinucidere), apoi să fiu împins cu nonșalanță într-o Dacie 1100 model 1984 cu vopseaua scor-jită pe bara de protecție stânga față, și de abia apoi aruncat în Dâmbovița. Apoi aș fi creat un scenariu umoristic "Spectrul se întoarce la dreapta plin de răzbunare: partea a 3-a", aș fi făcut un film și aș fi devenit faimos.

Revista arată bine, minus câteva greșeli (oricum nu o să le transmit în direct). Totul pare să fie destul de echili-brat, însă văd că cea mai mare concentrație de redac-tori este la jocuri...mai bine faceți ca L**u și C****u: unii cu jocurile într-o parte, restu' în altă parte.**

Bulweir, e-mail.

Chestia asta cu împărțea este cu dus și întors. Păi fi și tu atent: dacă facem așa, în loc să ai o revistă de 100 de pagini ai avea două de 50. Apoi ne vom împărți mai departe și vom scoate una numai cu RTS-uri, una numai cu RPG-uri, una numai cu FPS-uri și așa mai departe. După aceea ne vom hotărî să ne specializăm și mai mult și vom scoate o revistă pentru fiecare articol. Și mai încolo o să ne vină ideea să scoatem câte una pentru fiecare pagină și uite așa, într-un final demn de ceva cântece eroice, vom scoate o mulțime de reviste în care va scrie câte un cuvânt cu caractere de 150. Și uite așa vom cuceri piața.



IRC - Iubirea Renăscută prin Comunicare



Tutorialale secrete ale Afroditei

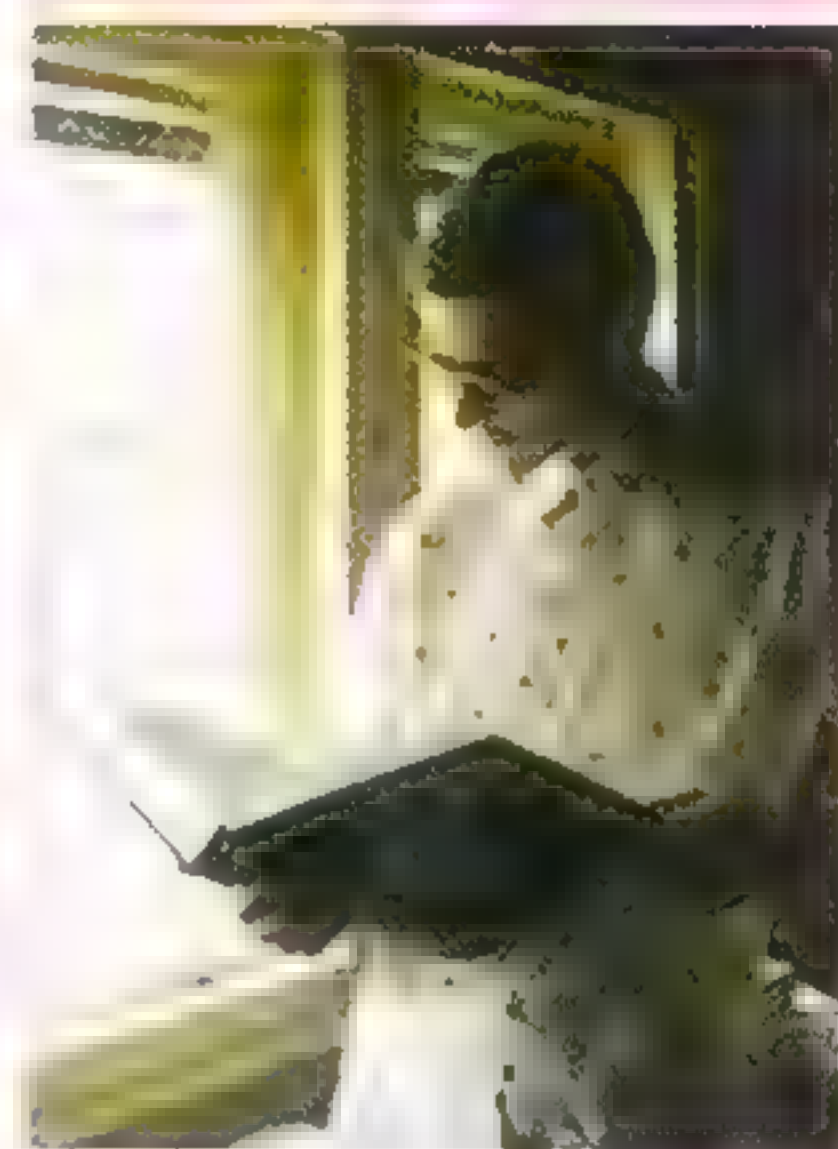
Tutorial

Alexandru Adam & Cristian Soare

are sunt îndeletnicirile de căpătâi care ne deosebesc de animale? Avem cumva unele avantaje pe care o vulpe, un urs sau o vrabie nici măcar nu și le pot imagina? Dar un guzgan? De fapt, astfel de diferențieri (eu știu să colorez mai frumos decât urangutanul doamnei Florica de la doi sau tata se spetește la strung de la 8 la 16 pe când un cal face pe locomotiva biologică câte două ore pe zi) nu sat-

informațională însă, a început să se concretizeze pe buzele tuturor certitudinea adevărului. Un adevăr imuabil și de necontestat care s-a transformat insidios dintr-un simplu pretext în literă de lege. Astfel, cu bunul-simț și deplinătatea facultăților mentale în perfectă stare, acum orice reprezentant al rasei umane poate afirma fără preget că Internetul este cel care ne detașează de lumea animalelor. Se știe cum

implică din ce în ce mai mult: câinii care ghidează orbi, pisicile ajutătoare pentru surzi, oile clonate, păsările vorbitoare, porcinele implicate în scandaluri sexuale, delfinii cu focos și chiar milițienii care știu să numere. Granițele dintre noi și animale se năruie treptat (pe stadioane acestea dispar fără urmă în numai câteva minute), Internetul rămânând singurul bastion al umanității în calea tendinței expansioniste a naturii.



ciberspațiului care din simplă unealtă a evoluat în timp foarte scurt într-un adevărat prieten, penetrându-ne intimitatea, câștigându-ne încrederea, ocupând un loc special în viața fiecăruia.



isfac nimănui spiritul critic. O dată cu noua eră

zilnic, în viața omului, necuvântătoarele se

Internetul se referă prin excelență la nevoia de comunicare și interacționare a omului cu aproapele său, căruia, conform anumitor condiționări, simte nevoia să-i întoarcă în mod regulat obrazul. Societatea noastră se bazează pe respectarea diferitelor tradiții pe care strămoșii ni le-au pasat cu limba de moarte pe miile de câmpuri de luptă ale istoriei, în încercarea disperată și, pe atunci inutilă, de a se înțelege între ei. Magistrala informațională a apărut în momentul în care am înțeles că trecutul ne învață că lipsa de comunicare duce la război, foamete și răzmerițe. Instinctele atavice, dar plăcute, care ne guvernează insomniile, au influențat de asemenea popularitatea

IRCul este cea mai pură reprezentare a conceptului de "comuniune cu colectivitatea semenilor" (cunoscut de sociologi și sub numele de CICOSEMEN). Acesta este locul unde se discută nevoile noastre esențiale, tipic umane, cernute de neghina prejudecăților, aici se întrepătrund firele a milioane de destine zilnic (cu precădere la adăpostul nopții, în obscuritatea languroasă a reducerilor de prețuri la impulsurile de telefon). Dragostea, în variatele ei manifestări,

Identificarea cu precizie chirurgicală a sexului

Un punct foarte sensibil, de o importanță covârșitoare. Dedicția cu care bărbații iau nume feminine și vagabondează pe Superautostrada Informațională în căutare de victime din rândul e-loverilor este un lucru cunoscut. În mitologia Infobahn-ului apar o serie de aluzii la o vastă societate ocultă, Organigrami Feromonici Conquestae, cu un număr necunoscut de membri, a căror ocupație principală este chiar distrugerea comunității de e-loveri. Puține lucruri se cunosc despre această organizație, însă în mitul Gardienilor Umanității apar o serie de aluzii la un comando al acestor femei pline de dedicație, ce a încercat să identifice membrii OFC. Misiunea acestora a dat greș, totul sfârșindu-se într-o baie de sânge. Sacrificiul celor opt mari femei a fost aproape gratuit, ele nereușind să afle decât identitatea unui singur membru - Magicianul, ce se folosea cu bestialitate de nickul Vraja.

Pentru a face cât mai ușoară viața romanțioasă a e-loverilor, publicăm în exclusivitate testul Veirkampf-Shroter-Meinslau.

B>la urmatoarele intrebari te rog sa raspunzi prin "da" sau "nu". Okay ?

F>...okay

B>c

F>nu

B>iti plac florile?

F>da

B>cartile de colorat cu Mos Craciun?

F>da

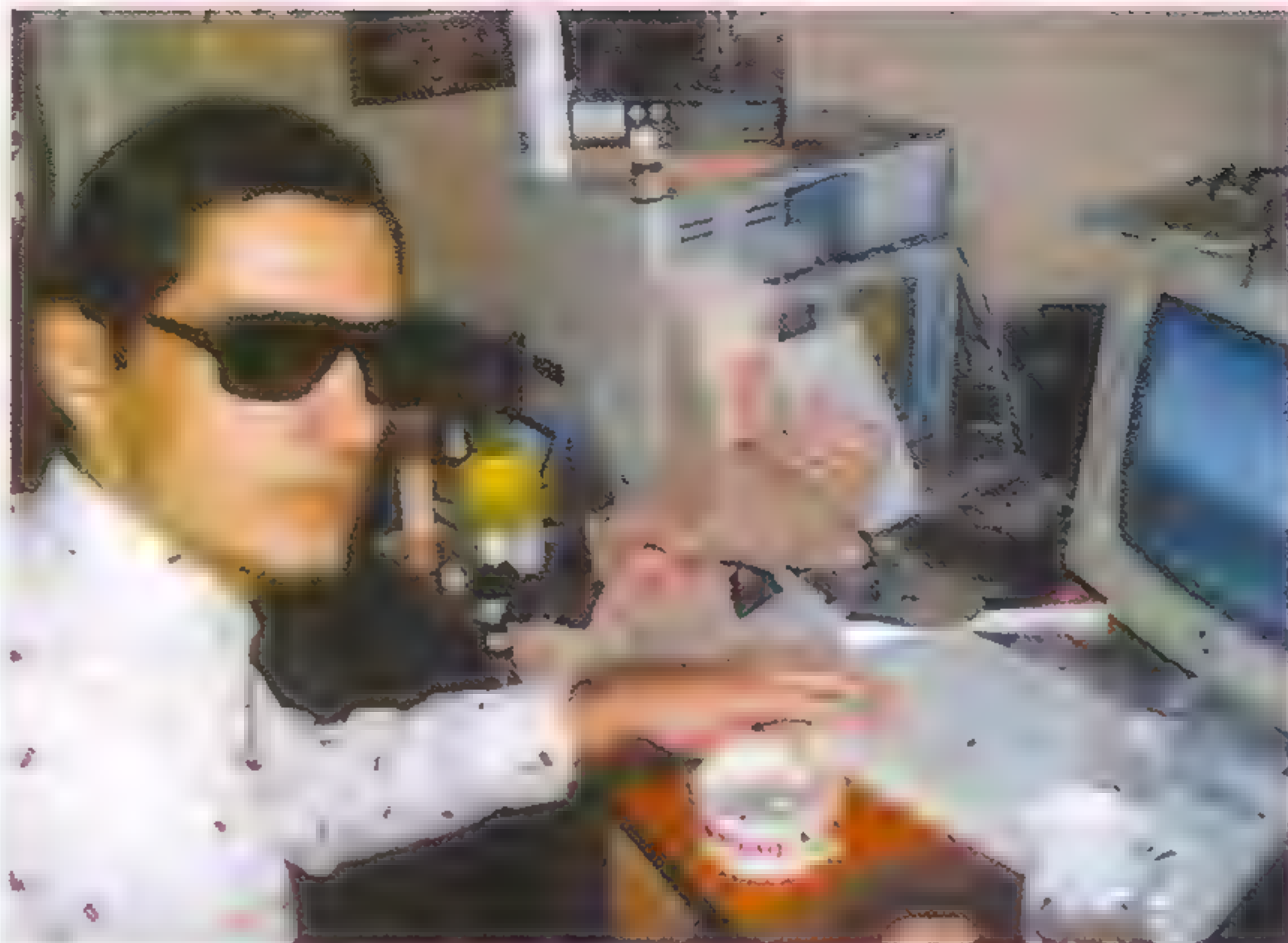
B>ai facut plaja la nudisti?

F>nu

B>iubesti animalele ?

F>da

B>iti place sa mananci sarat?



se solidifică pe IRC neîntinată de obscenități, într-o măreție pură, necarnală. Un asemenea sentiment înălțător, perimat cu cruzime de presă, batjocorit de publicitate, ostracizat de religie, condamnat de învățământ și autorități se regăsește pe programul de chat în prospețimea sa inițială, luminând calea îndrăgostiților cu intensitatea de mult pierdută, trăită mai presus de ființă și conștient. În plus pe IRC poți să agăți și fără să ai bani. În general bărbați. Câteodată femei.

Acest scurt curs de specializare urmează să învețe publicul masculin utilizarea chat-ului în scopul de a-și lărgi cercul de prietene sau de a-și îngroșa agenda cu niscaiva numere feminine de telefon proaspete. Având în vedere ușurința cu care ființele de sex opus își găsesc parteneri de conversații înviorătoare pe net și în viața înconjurătoare de zi cu zi, ne vom concentra în exclusivitate pe sensibilizarea cititorilor masculini în articolul de față.

Pentru că noi ajutăm nevoiașii.

Pe IRC neexistând noțiunea de bani, valoarea fiecăruia se măsoară în popularitate, un e-lover experimentat aflându-se permanent într-o stare alertă de campanie electorală. Începând cu nick-ul judicios ales, terminând cu formulările de introducere, salu-

turile sau frazeologia tipice fiecărui utilizator în parte, originalitatea este calitatea spre care năzuiește toată lumea. Orice pretendent la inimi feminine ar trebui să dea dovadă încă de la alegerea numelui nu numai de imaginație cât și de un bun-simț și un respect pentru bătrâni aproape religioase. Toleranța semnaleză integritate iar integritatea precedă acea maturitate spirituală care atrage publicul feminin la interacționări tumultuoase. Un nick trebuie să reflecte încă de la prima lectură puternica personalitate încătușată în spatele său, trebuie să atragă atenția prin forța de convingere intrinsecă pe care purtătorul o emană. Din studiile întreprinse am izolat câteva din cele mai potrivite creații întâlnite pe net, nume cu o sonoritate mitologică printre cunoscători, nume care se află pe degetele multor femei în chiar acest moment, nume pe care le puteți găsi într-una dintre căsuțele de pe pagină.

Un fenomen deosebit de util, de a cărui stăpânire depinde uneori succesul unei operațiuni mai de anvergură (o femeie căsătorită dar încă preocupată de soarta speciei spre exemplu) este clonarea. Dedublarea personalității se utilizează pe scară largă la ora actuală de către experți de pe toate meridianele. Procedul presupune crearea mai multor

F>nu

B>esti barbat?

F>nu

B>ai o bunica?

F>da

B>iti plac sporturile extreme?

F>da

B>Esti pe o strada. La picioarele tale observi o furnica carand o firmitura de trei ori mai mare ca ea. O ajuti?

F>da

B>sigur nu esti barbat?

F>da

B>iti plac barbatii musculosi?

F>da

B>femeile frumoase?

F>da

B>deci esti barbat!

F>nu

B>sigur?

F>da

B>pai da sau nu?

F>da ce?

B>Raspunde te rog prin da sau nu !

F>...

B>deci da sau nu?

F>nu

B>nu ce?

F> ??

B>recunosti deci ca esti barbat!

F>NU

B>deci nu recunosti, dar esti !

F>NU

B>esti sigura?

F>da

B>foarte sigura?

F>DA

B>m' okay...si esti fiica mamei tale?

F>da

B>si nu baiatu lu' tata ?

F>nu

B>minti!

F>nu

B>MINTII!

F>NU

B>esti barbat stiu eu !

F> TU **** ESTI

*****SI MAI DA-TE-N

***** DE *****

PARASTASU *****

DE *****!

Evident, în exemplul dat, partea "feminină" a picat testul.



entități virtuale care să se insinueze treptat în cercul de cunoscuți al victimei câștigându-i încrederea. Cu cât mai multe alter-ego-uri vă creați, cu atât mai bine. Singurele variabile care trebuie luate în calcul sunt varietatea și timpul liber. Toate aceste clone trebuie să testeze terenul și să îndrume ținta spre principalul nick al utilizatorului (sau pricnick). Câteva arhetipuri utile cititorului ar putea fi următoarele (îndelung testate de echipa redacției): prietenul pricnick-ului -

de unde își slujește zilnic fiul cu devotament și pricepere; aghiotantul loial - permanent în alertă, gata să contracareze orice pericol la adresa pricnick-ului sau să dea o fugă până la colț după țigări și cola.

Un alt aspect important care trebuie să răzbească de la începutul unei conversații este cetățenia italiană de care vă bucurați. Nimic nu atrage mai mult interes decât un bărbat străin în puterea vârstei în căutare de nevastă... Este de

confident, în care se poate avea încredere și are întotdeauna la îndemână un sfat pus deoparte; tânăra flusturatică - zăludă, îndrăgostită până peste urechi de pricnick, știe că nu poate avea o șansă la el, acesta apreciind la eventuala parteneră mai presus decât orice sufletul curat și vastitatea cunoștințelor; mama iubitoare - este răzbunătoare, dar dreaptă, se loghează ocazional din bucătărie

ajuns un nick aluziv cu eventuale conotații subliminale (italianu43) și o exprimare defectuoasă: "Io cognosco romance femeia arat foarte bun..."; "Besognio di nevest tiner pentru una canzone italiana..."; "Amore, amore... ti iubescio molto"; "Segregazione Fiat, bogatto ragazzo arato bene..."; "sì, sì, la mia casa est foarte gol, in contradiczzione antitetica cu conto de la banca"...

SirJuice>buna ziua, domnisoara gropitza>...

SirJuice>nu am putut sa nu remarc frumosul nume pe care il purtati, si impins astfel de curiozitate am vrut sa aflu daca este cumva reflexia unei frumuseti fizice.

De observat politetea rasată a e-loverului, semnul unui adevărat gentleman. Ținta, surprinsă de adresarea neobișnuită, rămâne fără cuvinte. Apare curiozitatea, așteptarea caracterizată de manifestări nevrotice (reveniri rapide la fereastra privatului respectiv, neglijarea celorlalți parteneri de discuție, treceri rapide ale limbii peste buze, mâna înclășată umed pe mouse). Totuși, în replica următoare a e-loverului apare una dintre greșelile capitale semnalate și în "A Guide For Being a Perfect Modern Casanova". Subiectul prelungește fraza, o împopoțonează, îi dă o patină de curtoazie tributară istoric, și astfel interesul țintei scade perceptibil, stabilizându-se undeva în jurul valorii minime.

Studiile noastre, în cele opt luni de pregătire a acestui curs, au relevat faptul că totuși 3,85% dintre subiectele țintă sunt fascinate de acest gen de adresare. Pe de altă parte, restul de 96,15% sunt mult mai ușor de agățat prin schema prezentată în log-ul următor:

Bamse>buna

Veronica>buna

Bamse>asl pls

Veronica>u1

Bamse>k. 22 m buc. u?

Veronica>16 f Constanta

Bamse>marpha...facem un sex virtual ?

Veronica>cum doresti tu, iubitel

Observați cum legătura s-a realizat aproape instantaneu, o seamă de bariere de ordin atât moral cât și religios, ca să nu mai vorbim de cele social-istorice, culturale și politice, au fost lăsate la o parte, iar cei doi au intrat în prima fază a relației lor, atât de frumos numită în "Disclosure Document For Lovers On The Net" "sexual limitless escapades for really, but really fucked up people", sau mai pe

românește "vremea giugiulelilor". Pe de altă parte, stăpânirea unor anumite noțiuni de cultură generală este cel puțin la fel de important ca și limbajul folosit.

B>Hi

F>Buna

B>Guttentag

F>Draga...

B>Bonjour

F>Scumpete!

B>Ola

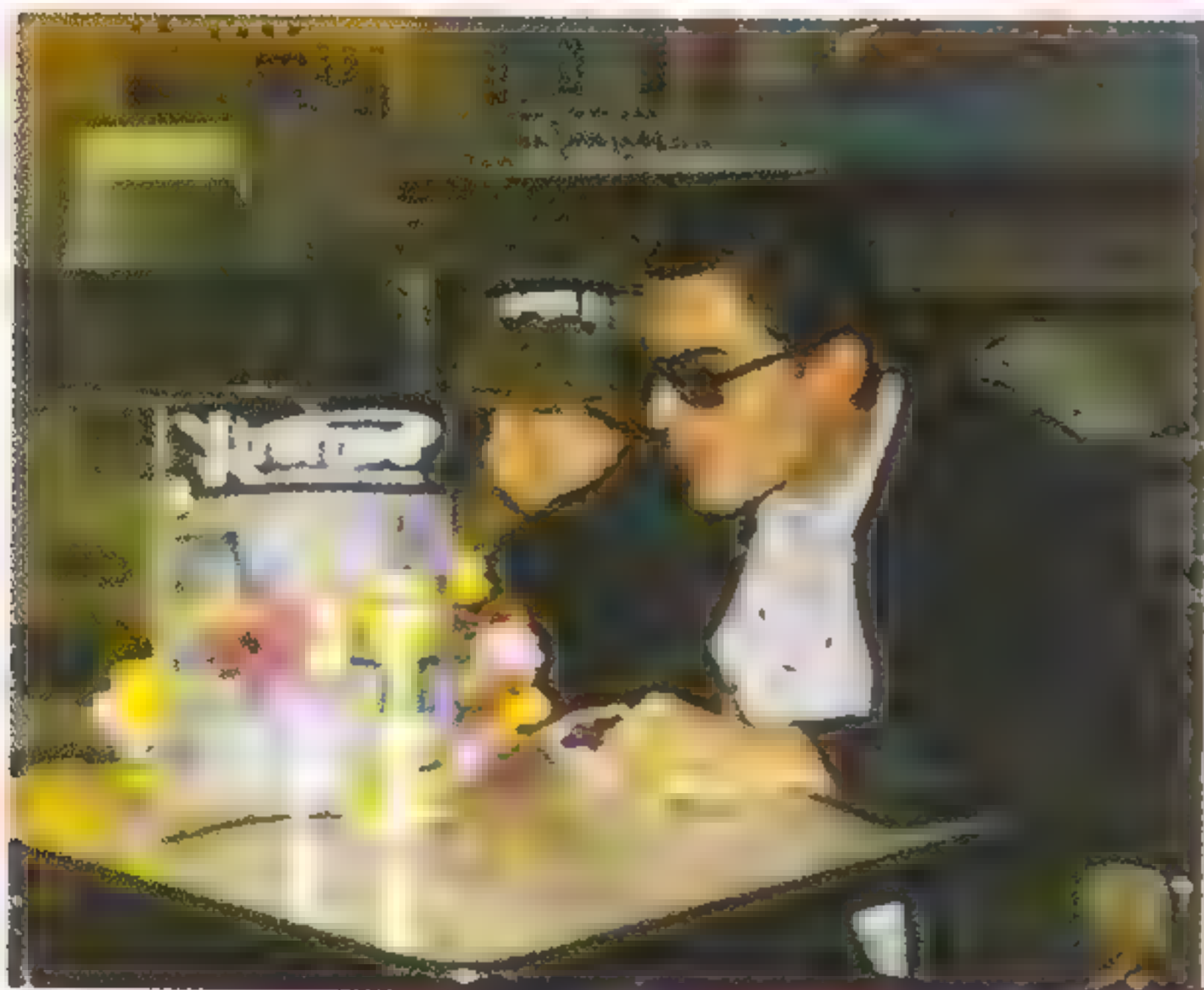
F>TE IUBESC!!!

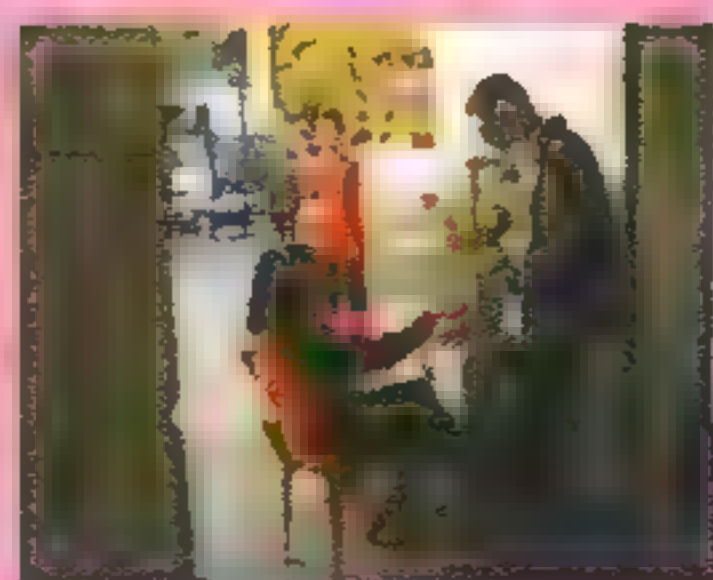
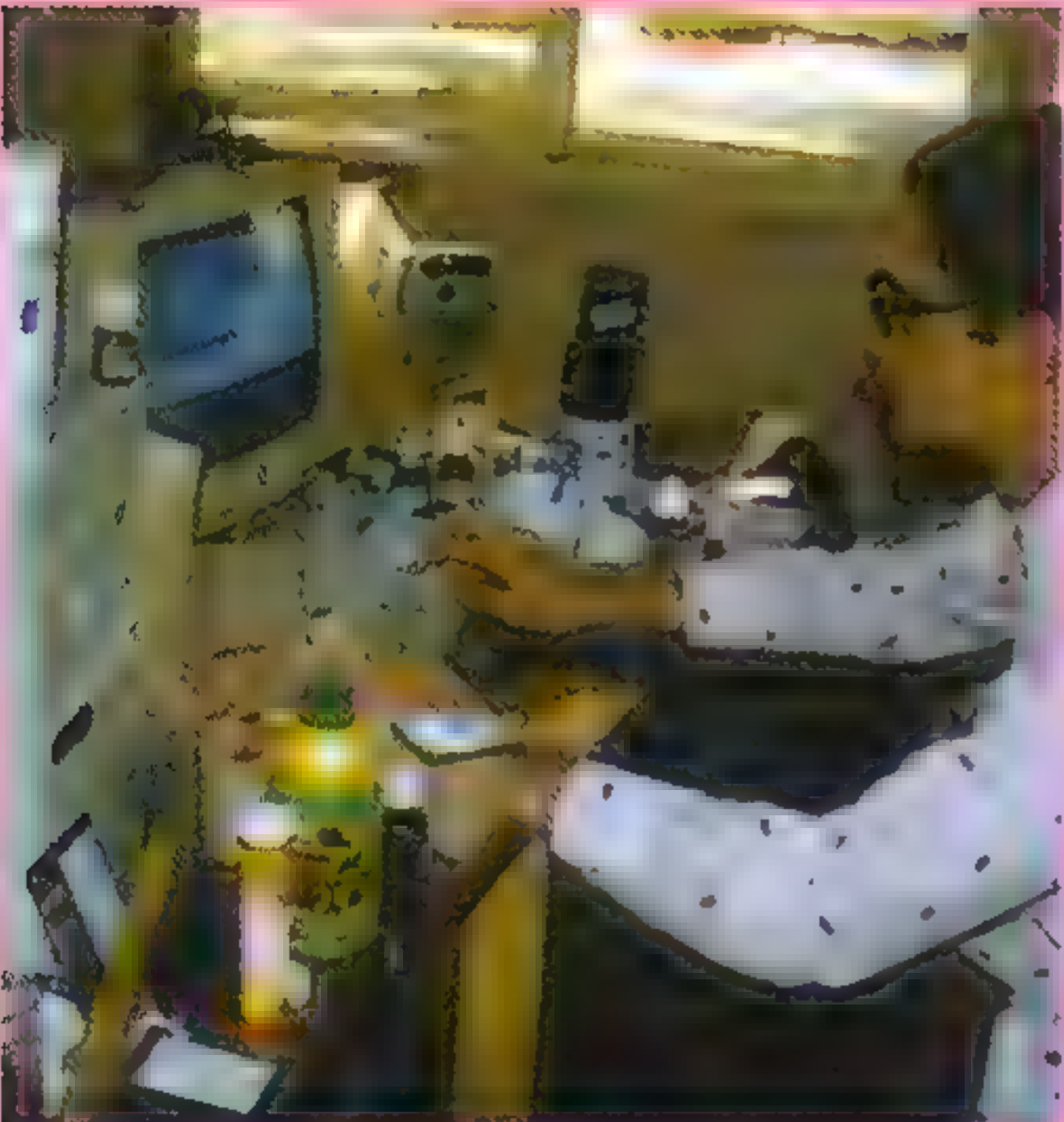
În acest scurt exemplu se poate observa cum vastele cunoștințe poliglote ale unui e-lover pot câștiga încrederea și chiar dragostea unei fete. Cei mai versați dintre utilizatori știu să îmbine un vocabular elevat cu familiaritatea argoului pentru captarea mai eficace a atenției și interesului interlocutoarelor. Cum irosirea inutilă a timpului este aproape o crimă în ziua de azi, este bine ca discuțiile să aibă și substrat, să mustească de înțelesuri ascunse și alegorii nuntă-moarte (Ex.1). De aceea se recomandă studiul asiduu al culturii umane, al realizărilor omului de la începuturi și până acum (Ex2). Se cunosc unele cazuri în care femei dintre cele mai prevăzătoare (aproape cu inima înghețată) au cedat în fața citatelor din Iliada lui Homer sau descrierii planurilor unui carburator de tractor YZ-KTM 24. Referirile la literatura universală preclasică încă se testează de echipe de specialiști însă cu poezii naționale se știe cu certitudine că efectul de convingere este devastator (Ex.3).

Ex1: Intransigența protuberantă coroborată cu melancolia dietetică suprimă activitatea feromonilor agresivi prin strivire, mâncați-aș gurița, fă.

Ex2: Încă din antichitate frumusețea era cântată de poezii și imortalizată pentru eternitate de sculptori. Trimite-mi o poză, zeita mea, să te pun pe soclu, să te ador ca nici un alt muritor de rând...

Ex3: Eminescu, draga mea, este Luceafărul de departe. Asemenea mie. Și eu sunt departe, dar tânjesc la o relație carnală și vivace.







Trebuie studiată prada, femeile și motivațiile lor ascunse. Ce le împinge să vagabondeze aparent fără rost pe magistrala informațională. Această dezorientare este doar aparentă, un instrument elaborat de apărare, de camuflare a sentimentelor. În fapt femeile caută pe net ceea ce își doresc și în viață, în fiecare minut al existenței pe acest Pământ - să perpetueze specia. Acest lucru îl fac cu înfrigurare chiar, la ele instinctul de conservare funcționând la nivel macro-cosmic. Istoria ne-a arătat cu cruzime de nenumărate ori că omenirea poate dispărea din clipă în clipă de pe planetă cu cea mai insolită ușurință. Femeile rețin aceste detalii și reacționează în consecință, în ziua de azi ele folosind infinitatea de posibilități oferită de Internet pentru a-și satisface instinctele de gardieni ai umanității. Simțind că acesta este punctul lor nevralgic, că sunt lăsate în voia soartei și fără apărare la îndemâna anumitor brute neînțelegătoare și guvernate de dorințe dăunătoare, ele se protejează din ce în ce mai bine, încercând apa, uneori luni în șir înainte de a se aventura să salveze viitorul Terrei. Din acest moment începe partea cea mai grea pentru e-lover, convingerea țintei.

Totuși, până la convingere, ținta trebuie cunoscută îndeaproape, visele și dorințele ei să devină ale voastre, fiecare mic detaliu psiho-morfologic să devină familiar, iar pentru aceasta avem la dispoziție valențele extraordinare ale manevrei "asl pls".

Multă lume o consideră a fi ceva de rutină, ceva necesar, ce însă nu permite o cunoaștere intimă a partenerului. Nu este așa, și studiul nostru vă poate dovedi acest lucru prin metode

clare și științifice. În primul rând, când sunteți ținta manevrei "asl pls",

maro. Asta în 54,7% din cazuri. În 35,5% dintre cazuri lista subiecților se



venită din partea unei momentan necunoscute, prezența sau absența "pls"-ului la sfârșitul acesteia poate indica o serie de caracteristici atât psiho-morale, cât și morfologice, ale celei ce întreabă.

Dacă "pls"-ul lipsește, studiile au arătat că în proporție de 80,3% este vorba de un bărbat ascuns în spatele femininului paravan. În plus, dacă întrebarea este directă, adică doar "asl", fără puncte de suspensie sau semn de întrebare, "domnișoara" este un bărbat între 28 și 35 de ani, cu o greutate între 98 și 113,5 kg, brunet, cu o aluniță pe obrazul drept, ușor șchiop de piciorul stâng, cu un tricou alb și o servietă

îmbogățește cu o serie nouă de personaje, masculine toate, cu vârste cuprinse între 17 și 25 de ani, de greutate diferite. Restul până la 100% intră în categoria "student sărac, caut locuință" (pentru detalii referitoare la semnificațiile prezenței sau absentei punctelor de suspensie și a semnelor de întrebare consultați excelen-

ta carte electronică a doctorului Bone breakerhau "The Hidden Evil Menings of the Caligraphic Signs")

- a l p s - "a"-ul CAPS indică o fire atentă la detalii, cu un oarecare bagaj de lecturi, educată, simțitoare. Dacă ținta scrie de acasă indică în mod clar că există o abia sesizabilă adâncitură pe mijlocul tastei LeftShift.

- Asl P s - "a"-ul și "p"-ul CAPS indică o fire puternic influențată de civilizația occidentală, sigură pe sine, totuși vulnerabilă, inteligentă, totuși inteligibilă, educată, dar capabilă să spargă semințe fără să se folosească de degete, frigidă, dar sensibilă la lacrimi.

- a l p s - o natură puțin depravată, ascunsă, căruia îi place să se roage și să fie rugată. În general hidoasă fizic, este de preferat să se ocolească. Va fi greu, căci sunt foarte mari și rotunde în același timp.

- a s p s IED##/ .. wk _3 - cu toate că poate părea creația unei persoane umane, este în general semnul că pe partea cealaltă a monitorului se plimbă pe tastatură Binoche, pechinezul preferat al tuturor.

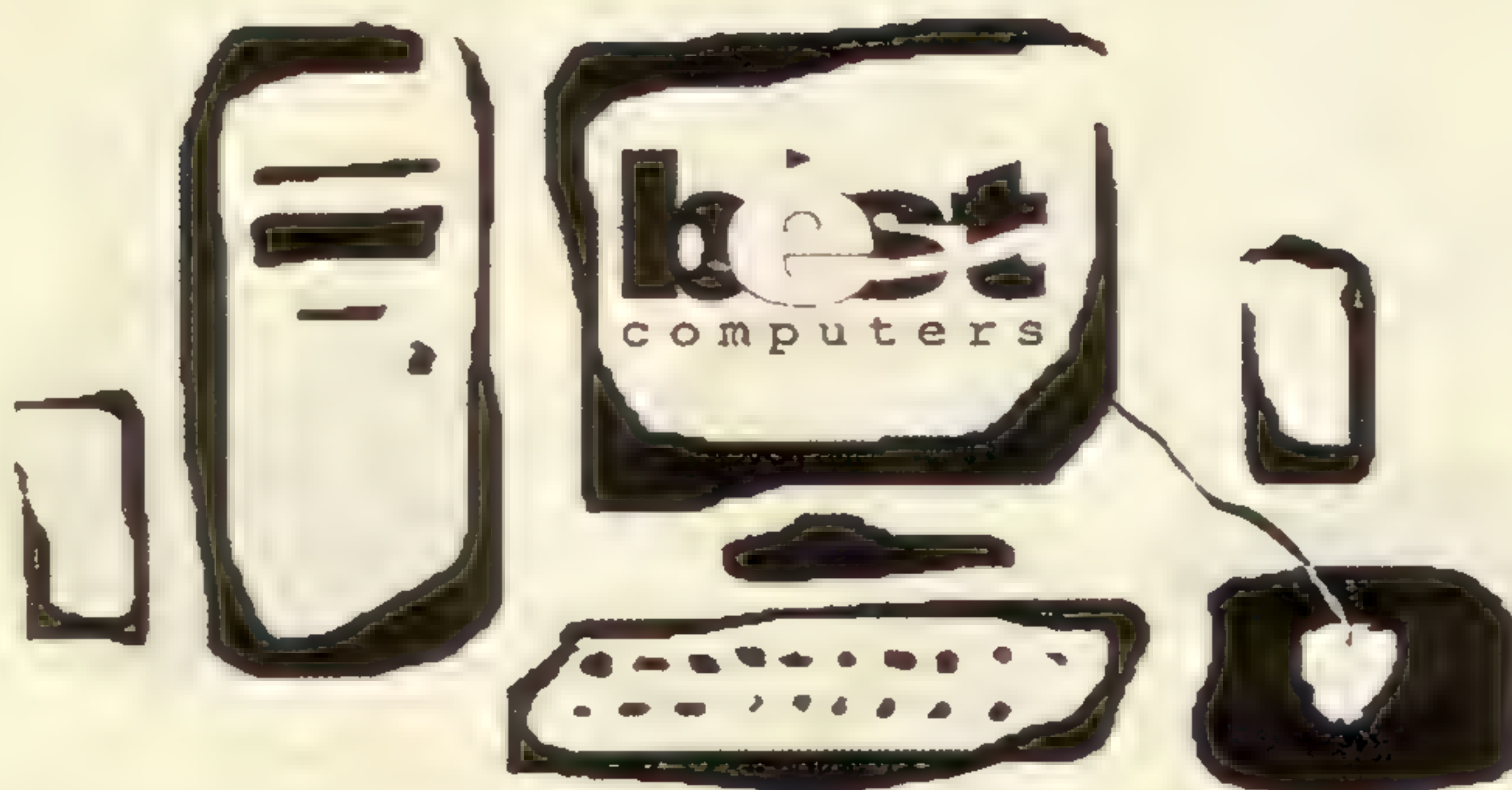
Și cam asta ar fi. Spațiul redus nu permite tratarea lărgită a subiectului, o trecere în revistă a tuturor problemelor cu care un e-lover în devenire se poate lovi. Am încercat totuși să oferim cât mai multe detalii despre fazele de început, ce sunt de altfel cele mai importante. Pe de altă parte se pare că o dată cu rapida evoluție a tehnologiei în mai puțin de doi ani toate aceste informații vor deveni inutile. Viitorul se prezintă deosebit de complex în ceea ce privește mIRC-ul și interacțiunile on-line... Ne putem aștepta în curând la implementarea pe scară largă a chat-ului cu imagine (fluentă), cu senzații tactile sau/și olfactive. Până atunci vă dorim vânătoare plăcută. Apporte et bonne chance!



Athlon 800

AbonAMENT

Cine se aboneaza poate
cistiga in decembrie anu asta,
cind va fi X-tragerea la sorti,
un calculator SUPER !!!



* Sistem Athlon 800 MHz - 128 RAM - DVD 10X
nVidia GeForce DDR - Monitor 17
Boxe Teac cu subwoofer - Logitech Multimedia Desktop

Nu e X-traordinar ?

Cu 450.000 lei ai 12 reviste
si dreptul de a participa la
marea tombola.



UN ALT FEL DE MP3 PLAYER

Nomad Jukebox

Creative a conceput un nou player portabil pentru mp3-uri. Spre deosebire de celelalte modele care există pe piață, Nomad Jukebox folosește pentru stocarea melodiilor un HDD de 6Gb. Asta înseamnă 100 de ore de muzică cu melodii codate la 128kbps. Jukebox mai are încorporat un tuner FM, egalizator, control

pentru sunet EAX, ieșire stereo pentru 4 boxe, intrare pentru înregistrare în format wav, interfață USB, 8Mb memorie DRAM care asigură un buffer de 5 minute pentru protecție la socuri.



APROAPE CA PE CD

Floppy disk gigant

Matsushita Kotobuki au pus la punct o tehnologie prin care se poate mări capacitatea de stocare a unui floppy disk de peste 20 de ori - până la 32 de MB.

Noul model - FD32MB va putea fi folosit într-o unitate "super disk drive" de 240 MB ce se află în stadiu de dezvoltare la compania japoneză.

Folosind un "writing super disk magnetic head" adică un cap special pentru scriere și unul convențional

pentru citire s-a reușit îmbunătățirea dramatică a densității de informație stocată pe unitatea de suprafață - principalul parametru pentru calcularea capacității.

Începând cu luna următoare vor fi disponibile unități pentru testare, iar prima variantă comercială - pentru portul USB va fi distribuită din luna februarie a anului următor. Se estimează că vor fi vândute în primul an în jur de 50 000 de bucăți.

Pe scurt

NVIDIA la 3Dfx?

Conform agenției de știri Reuters care a citat un analist anonim din numărul pe luna octombrie a revistei Business Week, Nvidia Corp. este un posibil cumpărător al companiei 3Dfx Interactive, asta deși săptămâna trecută 3Dfx a avut câștig de cauză la prima audiere în procesul intentat de Nvidia cu privire la încălcarea dreptului de inventator la 5 tehnologii cu privire la ultimele plăci video. Un alt zvon despre ce va face Nvidia cu gramada de bani pe care a câștigat-o în ultima vreme este că ar putea cumpăra compania rivală Ati Technologies, asta după ce de jumătate de an Nvidia vinde chipuri la marile firme cu care Ati avea contract: Dell și Compaq.

Reduceri la AMD

O dată cu lansarea pe piața a noilor procesoare Athlon la 1.2GHz și Duron la 800MHz, AMD a anunțat o reducere dramatică de prețuri la procesoarele de frecvență inferioară. La procesorul de 1.1GHz prețul a scăzut cu 46%, iar la 1GHz cu 43%

Placa pentru Pentium 4

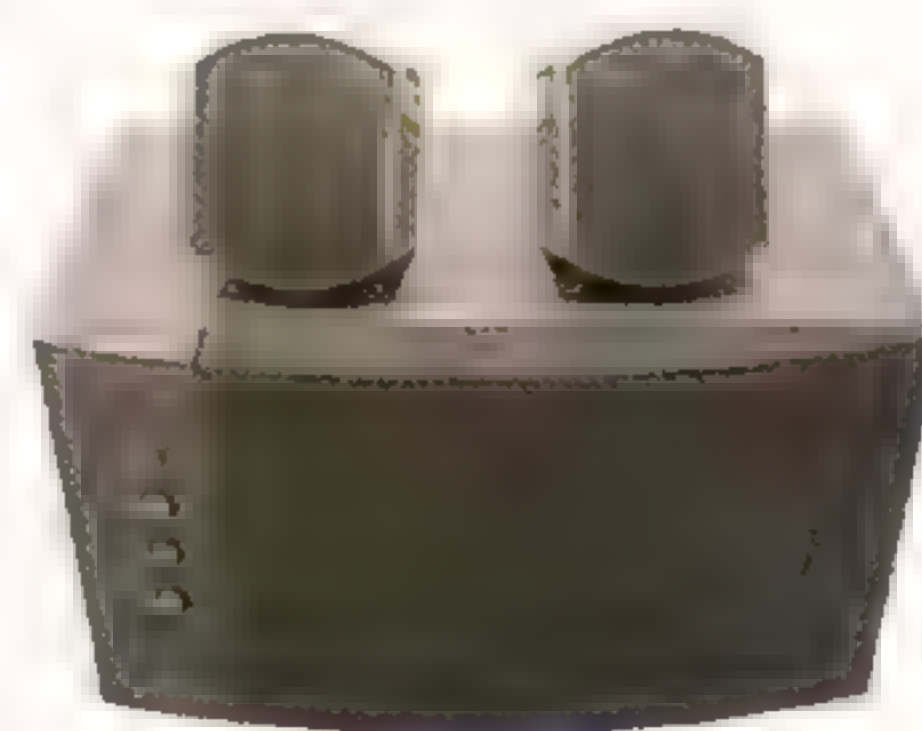
Gigabyte Technology a anunțat producerea primei plăci care va suporta procesoarele Pentium 4. Aceasta se numește GA-8TX și dispune de AGP Pro, 4x și 2x, 2 canale Ultra ATA 100/66, 5 sloturi PCI, 1 slot CNR, 4 porturi USB, placă de sunet Creative PCI 128 on board și dual bios.

MIDI LAND A TACUT DAR ACUM

Scoate încă un sunet

Un nou sistem de boxe au scos și cei de la MidiLand. 3050M face parte din seria S4 și dispune de 2 boxe satelit de 10w și un subwofer în carcasă de lemn de 30w care are în el amplificatorul și butoanele pentru reglarea volumului, basului, timbrului și a efectelor 3D realizate prin

tehnologia proprie 3DRSSă. Tot sistemul este de culoare gri metalizat, este 100% ecranat magnetic, iar transformatorul este separat pentru a înlătura total interferențele.



NI SE PROPUNE UN NOU INAMIC

Șforța 3D Logitech

Logitech se pare că este în momentul lansărilor deoarece un nou produs al lor este un joystick cu force feedback. Numele acestuia este Wingman Strike Force 3D. El se conectează pe USB, dispune de 9 butoane programabile, twist handle, 2 hat switch-uri și throttle de mare precizie. Este cu 23% mai mic decât modelele

anterioare, mai silențios, dar nu mai are aceeași putere.



SUPER MOUSI

Simți mișcarea?

Logitech a conceput încă doi mouși optici pentru portul USB: iFeel MouseMan și iFeel Mouse care au o utilitate mai mare decât cel anterior seriei datorită lipsei alimentării separate și a suportului fix. Acest lucru s-a întâmplat datorită renunțării la senzația de force feedback total și înlocuirea acestuia cu niște vibrații controlate de API-ul Touch Sense. Vibrația este produsă de un motor IHD (Inertial Harmonic Drive) care oferă senzații mult mai variate decât motorul Dual Shock de la Sony, dar este mai slab ca putere. Cu driverele de mouse se instalează și Imersion Desktop care adaugă senzații tactile la Windows, Internet explorer și Netscape. Acest program face mouse-ul să vibreze de fiecare dată când acesta trece peste un icon, se deschide butonul de start, se trag ferestre pe ecran etc.. Deși sunt destul de ieftini (iFeel Mouse Man 60\$ și iFeel Mouse 40\$) nu prea sunt recomandați pentru gameri pentru că au aceeași problemă ca și ceilalți mouși optici - sar haotic pe ecran la mișcări bruște.

Detalii: www.logitech.com

ESTE OARE AMENINTAT...

Robocop?

Anticipările lui Karel Capek - inventatorul termenului "robot" - încep să devină realitate. Departamentul Energetic al Statelor Unite a achiziționat printr-o divizie a sa - Sandia National Laboratories o companie rusă al cărei obiect de activitate nu era altul decât producerea de arme nucleare. Rămăși fără comenzi, cercetătorii ruși vor fi convertiți spre activități mai pașnice: primul lor proiect constă într-un "picior" robotic destinat în special victimelor minelor antipersonal.

Pe scurt

Noi sisteme audio

Creative Technology a anunțat lansarea unui nou sistem audio: Desktop Theater 5.1 DTT2200. Acesta conține 5 boxe satelit (2 în față, 2 în spate, 1 central) de câte 5w fiecare și un subwoofer cu carcasa de lemn de 15w. Sistemul a fost conceput special pentru noua gama de plăci de sunet Creative Sound Blaster Live! 5.1 și va oferi un sunet de calitate excelentă în redarea filmelor DVD și a sunetelor din jocurile cu suport EAX sau DirectSound.

Un GTS de la Elsa

Datorită faptului că nVidia a ramas singurul mare furnizor de chipuri 3D, piața de plăci video este saturată cu plăci bazate pe chipsetul Geforce 2. Cu atât de multe companii care vând practic aceeași placă, este greu să te hotărăști pe care să dai banii. Un GeForce 2 GTS vine de la Elsa și la el întâlnim specificațiile standard: Procesor: NVIDIA GeForce2 GTS GPU, RAMDAC: 350 MHz, Memorie: 64MB DDR RAM, Bus: AGP 2x/4x (fast writes și execute mode) or PCI, Optional : 1x Video-In & 1x Video-Out, BIOS: VESA BIOS 3.0 support, API: DirectX 6, DirectX 7, OpenGL Frecvență procesor: 200MHz SYNC orizontal: 31.5Hz - 108.5Hz, Refresh vertical: 60Hz - 200Hz

Abit diversificat

După ce a produs cu succes plăci de bază pentru procesoare slot 1, Abit a intrat și în domeniul multimedia prin producerea de plăci video cu procesoare GeForce256 și mai nou a unui sistem de sunet Home Theatre performant: SP-50. Sistemul este de modelul 5.1 (cinci boxe și subwoofer), conținând și o placă de sunet Dolby Digital AU10 cu chipset Fortemedia 801, plus o telecomandă pe portul PS2. Inspirat de succesul calculatoarelor iMac, Abit poate livra sateliți cu formă de ou în 5 culori diferite. Deși tot sistemul cântărește aproape 14 kg (4x0.8 kg satelit, 1.5 kg difuzorul central, 9 kg subwooferul) puterea sa este doar de 45w.

WRITERE DIN CE ÎN CE MAI RAPIDE

Seria CD2100

Yamaha a anunțat lansarea unei noi serii de CD writere, care ar trebui să fie cele mai rapide de până acum. Seria CD2100 promite viteze de scriere de 16x, rescriere 10x și citire de 40x plus sistemul PPLS (Pure Phase Laser System) pentru o înregistrare fără erori. CD2100 va avea 4 modele: CRW2100 intern va folosi

acestei serii sunt bufferul de 8Mb - dublu față de modelele anterioare, ROPC (Running Optimum Power Calibration) sistem ce va permite scrierea pe tipuri diferite de CD-uri prin reglarea puterii laserului, PPLS care va înlătura reflexiile care apar în timpul înregistrării prin stabilizarea razei laser fapt ce va duce la îmbunătățirea calității cu



tehnologia ATAPI (E-IDE) și va fi disponibil la sfârșitul lunii octombrie, CRW2100S intern folosind Ultra SCSI (SCSI-3) va apărea la începutul lunii noiembrie, CRW2100SX-SCSI - extern la mijlocul lui noiembrie iar CRW2100IX - extern folosind IEEE 1394 (Fire Wire) la sfârșitul lui noiembrie.

Principalele trăsături ale

25%, și sistemul Partial CAV (Constant Angular Velocity) care va duce la o creștere semnificativă a vitezei și o reducere a presiunii asupra mecanismului. Cu toate acestea un CD de 79 minute va fi scris în 5 minute și un CD audio va fi transformat în fișiere wav în 3 minute.

Detalii: www.yamaha.com
www.flamingo.ro

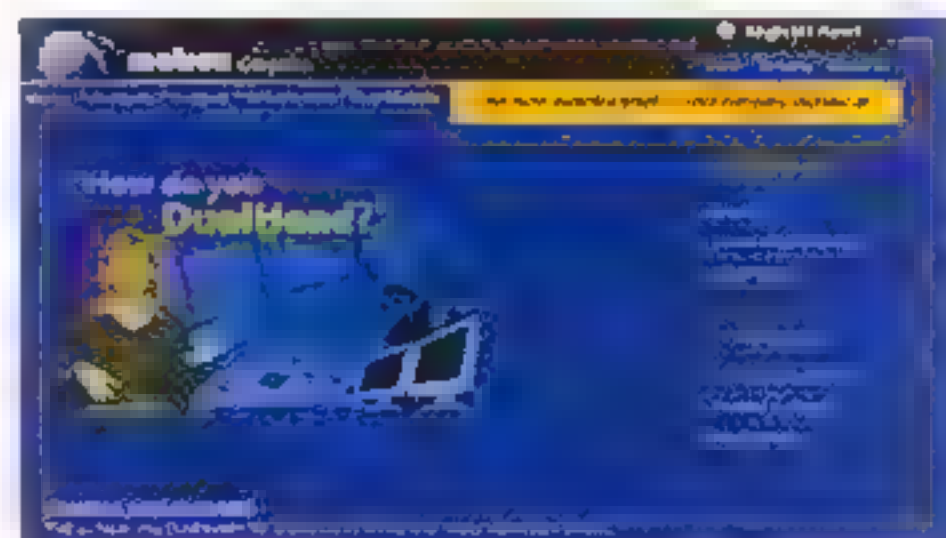
MATROX CONTRAATACA

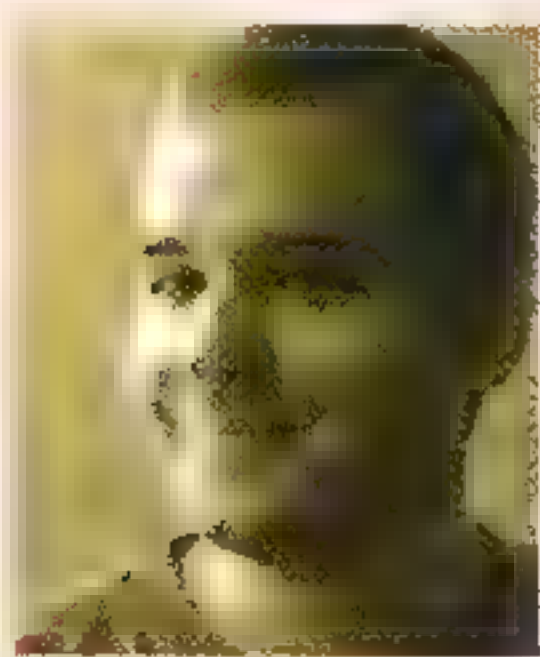
G800 este pe buze

Sunt zvonuri că Matrox va lansa o nouă placă video pentru a putea face față concurenței venită de la Nvidia și 3Dfx. Deși încă nu se știe nimic sigur, Matrox G800 nu are cum să fie cu nimic mai prejos decât predecesoarea sa G450 în ceea ce privește efectele pe care va ști să le facă, adică: DirectX Environment-Mapped Bump Mapping, stencil buffering, trilinear filtering, alpha-blending, anti-aliasing, 32-bit Z-buffer și în plus ea va realiza și hardware T&L. Noua placă va avea unul sau mai multe procesoare la 200MHz, mem-

orie DDR de la 200 la 400MHz, 3 unități de texturare și va suporta DirectX 8.0. Cu aceste dotări G800 ar trebui să ajungă la fillrate-uri de 600 Mpixels/sec și 1800 Mtexels/sec, procesarea a 20-30 milioane de triunghiuri pe secundă și o lățime de bandă a memoriei de 6.4Gb/sec.

Detalii: www.matrox.com





HARD MAIL

Daniel Roșu:

"partea interesantă este ca deși nu există nici o versiune de DirectX totuși ați găsit 3.14"

SUPER CALCULATOR

Cerlai Erisliciu

Am o întrebare: Dacă am un ultraperformant calculator: micro procesor cubZ80, 64 k ram, 3.5 MEAGHz (sau kilo că nu văd bine) pot prinde radiouri live pe Internet? Netu' meu merge la 0,5 kilo pe secundă.

În primul rând cumpără-ți ochelari ca să vezi bine. Mai apoi fă niște sport să poți prinde "radiouri live" pe internet. Oricum pe cele ce aleargă cu mai puțin de 0,5 kilo (metri) pe secundă le vei prinde ușor. Mai ales că ai un calculator ultraperformant cu care îl devansezi teribil pe Theo (vezi numărul trecut). Poate faceți schimb de programe (bine-înțeles că nu le veți putea rula, dar ce contează este comunicarea între oameni) - vă fac legătura? Și când facem un Saboteur 2 în Deathmatch (pe serverul nostru din țara vecină și prietenă spectrum4ever, timeportal.xtrempc.bg). Apropo, răspunsul la întrebare este DA - numai să vrei...

UPGRADE

Coclet Alex (e-mail)

Dragă redacție, Mă numesc Alex și sunt din Râmnicu Vâlcea. Am un K6 la 500, 64mb ram, Voodoo3 2000, Hdd WDC 4.3 GB. La ce credeți că trebuie să fac upgrade? Vreau să-mi cumpăr un hdd și nu știu de care. Îmi puteți spune care este cel mai bun hdd până la 115 \$? Care procesor este mai bun: Duron la 600 sau Katmai la 600?

Măi dragă, În scrisoarea ta nu se specifică exact dacă vrei să faci un upgrade pentru o singură componentă sau pentru întreg sis-

temul și - mai ales - cum stai cu lichiditățile.

Dacă vrei să schimbi sistemul ar fi cazul să treci la un sistem bazat pe o soluție AMD (Duron sau Tbird) la o frecvență de peste 650 MHz, 128 MB RAM, placă video GeForce 2, HDD de 20 GB la 7200 RPM (și probabil o placă de sunet Creative Labs SB Live! și unitate DVD cel puțin 8X). Dacă dorești să schimbi o singură componentă iar sporul de performanță să fie maxim, cel mai indicat ar fi să mai adaugi încă 64 MB RAM. Însă pentru a observa cu adevărat o schimbare ar trebui să înlocuiești și placa video cu una de ultimă generație (GeForce) - vezi și XPC13: "CPU vs Placa Video".

Un HDD rapid care să se încadreze în limita de 115 \$ este Fireball 10200 LM la 7200 de rotații pe minut și cu un timp de acces de 7,8 ms dar cu o capacitate de 10,2 GB (la acest preț găsești modele cu capacitate dublă - Quantum, IBM, Seagate).

Orice procesor este mai bun decât Katmai la 600 Mhz - acesta neexistând. Intel produce procesoare Pentium III la 600 de MHz bazate pe noul core Coppermine iar rezultatele unor teste Duron vs Coppermine le găsești tot în numerele precedente ale revistei. Tu nu o citești? Ca să nu te obosești prea tare căutând, iată concluziile noastre: în jocuri Coppermine-ul surclasează Duron, însă în celelalte aplicații procesoarele Intel sunt depășite de cele AMD. Nu uita că există și o diferență considerabilă de preț.

ALI ȘI CU JAMICON

Costin din Oltenița:

"...Anul trecut mi-am cumpărat o placă de bază JAMICON KM566A cu chipset

ALI V M1542 și M1543.....

Problema este că de curând mi-am cumpărat un K6 2 la 500MHz. Ideea este că la bus de 100 (x5) nici nu pornește Vindos-ul (SE). Dă eroare de registri, se restartează la nesfârșit. La bus de 95 (x5) pornește, dar se mai blochează și asta nu-mi place. Până la urmă l-am setat la bus de 83,3 (x5,5). Funcționează destul de bine deși mai îmi dă din când în când câte un blue screen. Credeți că este nevoie de o reinstalare a Vindos-ului "pe curat" după instalarea unui nou procesor? Ce soluții îmi dați pentru ca procesorul meu să funcționeze așa cum ar trebui, și anume la frecvența de 500 MHz? (în afară de aceea de a-mi cumpăra o placă de bază nouă).

Am căutat și noi date despre placa ta de bază dar se pare că Jamicon se ocupă mai mult cu condensatorii și coolerele decât de plăci de bază. Teoretic chipsetul Ali suportă procesoare K6-2 și K6-3. Sigurul lucru cu care te putem ajuta este să-ți spunem că nu e nevoie de instalare de Windows pentru un procesor nou și dacă nu o să-ți meargă nici după ce pui ultimul bios pe care-l găsești pe Internet cumpără-ți placă nouă sau rămâi cu procesorul la 450MHz.

DIRECTX 3.14

Ion Tabarcea

Pe "coperta" CD-ului distribuit împreună cu revista, care de altfel este interesantă (chiar și conținutul CD-ului) scrie la secțiunea Drivere că există și DirectX7a. Cumpărând revista, introduc CD în unitate și SURPRIZĂ!!! Pe CD

este DirectX3.14, nicidecum versiunea 7a pe care o căutam de mai multă vreme..."

Stimate domn doctor Ion Tabarcea, pe CD-ul de la nr. 13 al revistei nu există într-adevăr DirectX7a, dar partea interesantă este că deși nu există nici o versiune de DirectX dumneavoastră totuși ați găsit 3.14. Oricum, începând de la numărul care urmează, toate CD-urile vor avea inclusă și ultima versiune de DirectX.

INCOMPATIBILITATE?

Daniel Petrariu

Am o problemă. Vreau să-mi cumpăr un calculator cu procesor AMD k6-500 Mhz cu placă de bază VIA și o placă video RIVA VANTA 16 mb. Cel de la magazin mi-au spus că există o incompatibilitate între placa de bază și placa video. Este adevărat? Pentru că știu persoane care au aceleasi componente și care nu au nici o problemă. O altă întrebare. Este bun de ceva procesorul AMD k6-500 Mhz sau se blochează când ți-e lumea mai dragă?

În mod normal nu există nici o incompatibilitate, dar dacă cei de la magazin ți-au spus că nu merg împreună mai bine îi crezi pe ei decât să le cumperi și să descoperi tu acea incompatibilitate. Noi nu avem cum să ne dăm cu părerea pentru că nu ai spus nici producătorii și nici modelele de placă video și de placă de bază.

Procesorul este cam depășit și de blocat în general toate calculatoarele se blochează "când ți-e lumea mai dragă" după cum spui tu, dar nu neapărat de la procesor. K6-500 nu se blochează mai des ca celelalte...dar e mai slab ca ele.



un prieten pentru viitorul tău!

lomega ZipCD 31120

Tip produs: CD-Writer - Redactor: Daniel Rosu

Pentru cei care doresc să achiziționeze un CD Writer, un produs lomega ar putea fi o bună alegere. lomega produce 3 modele de CD Writere interne: 31025 (8x scriere, 4x rescriere, 32x citire, buffer intern 2Mb), 31236 (12x,4x,32x, buffer intern 1.8Mb) și 31120 (12x,10x,32x, buffer intern 1.8Mb). Modelul lomega 31120 dispune și de tehnologia BURN-Proof (Buffer UnderRun-Proof) care elimină riscul unei erori la scriere când calculatorul nu poate menține o rată constantă a transferului de date către unitatea CD. Până la apariția acestei tehnologii orice descărcare completă a buffer-

ului CD Writer-ului ducea la distrugerea CD-ului. Cu noua metodă de scriere, unitatea se oprește automat când scade transferul de date și apoi pornește automat de unde a rămas și astfel computerul poate fi utilizat fără frică și la alte taskuri în timpul copierii unui CD. Fiecare dintre cele 3 modele poate

scrie CD - Recordable sau CD ReWritable clasice folosind una din metodele: multi-session, disk at once, incremental packet writing sau track at once. Fiecare model este livrat cu un CD-R gol și un CD care conține documentația în format HTML, programul Adaptec Easy CD Creator și progra-

mul Adaptec DirectCD. Un CD-RW poate fi rescris de aproximativ 1000 ori și cu programul DirectCD, unitatea lomega poate fi transformată într-un adevărat hdd pe care se pot copia și șterge fișiere. Toate modelele se pot instala pe un calculator cu procesor de cel puțin 166MHz și controller IDE liber și care folosește unul din sistemele de operare Windows 95/98/2000/Me sau Windows NT4.0.

Detalii

Producător	lomega
Distribuitor	TORNADO
Telefon	01-312 75 07
Pret	N/A
Web	www.tornado.ro



Vino într-o lume plină de intrigă, aventuri și lupte crâncene

25,5 USD

4 CD-uri

Baldur's Gate II

Shadows of Amn

Există un singur nominalizat pentru secțiunea "Cel mai bun RPG al anului": Baldur's Gate II

- noi tipuri de arme și noi caracteristici AD&D (inclusiv stilul de luptă cu două arme) crează pentru jucători opțiuni de luptă unice
- joacă acest joc în modul acțiune continuă - poți să-l oprești oricând - și modifică atitudinea personajului tău sau redefineste-i strategia
- întâlnești peste 100 de specii de monștri, mii de NPC-uri și peste 130 de vrăji noi (dintr-un total de peste 300 de vrăji!) într-o lume imensă și foarte complexă
- noile rase și kit-uri ale personajelor cum ar fi: Half-Orc, Beastmaster, Undead Hunter și Assassin îți oferă posibilitatea să optezi pentru mai multe tipuri de personaje
- poți alege o rezoluție de 800x600, poți juca jocul pe întreg ecranul și poți folosi acceleratorul 3D pentru a obține efecte vizuale spectaculoase
- misiuni foarte interesante, inclusiv misiuni specializate pe clase, adaugă mai mult realism decât a existat vreodată într-un joc RPG!

cutie și manual în limba română

furnizorul tău de jocuri

Magazin: Piața Unirii, corp central Magazin Unirea, et.3, București, tel. 01-203.01.01
Magazin: Bd. Elisabeta (fost Kogălniceanu) nr 25 București tel. 01-314.70.36
Magazin: Pasajul Pietonal Lipscani, (Bd. L.C. Brătianu) București tel. 01-310.28.22
office, tel/fax 01-345.55.05/06/07 e-mail: info@bestcomputers.ro www.bestcomputers.ro

best
distribution

Faximil - Fax2Net

Tip articol: Prezentare - Redactor: Daniel Rosu

Firma Alfa Bit este una dintre primele din România care folosește Internetul pentru transmiterea faxurilor. Noul serviciu apărut se numește Faximil și promite o reducere a costului pentru transmisile de fax cu 47% pentru transmisiile interurbane ajungând până la 70-80% pentru faxuri transmise în țări mai exotice cum ar fi Australia, Hong-Kong sau Panama. Economia vine din faptul că utilizatorul serviciului nu mai plătește convorbirea interurbană la tarifele RomTelecom ci va plăti doar convorbirea urbană până la serverul firmei, acesta codează și redirecționează transmisia către un server similar din orașul destinație și acesta îl trimite apoi către faxul destinatarului. Astfel partea internațională sau interurbană a transmisiei se face prin intermediul Internetului. În străinătate Alfa Bit are parteneri în 250 de țări iar în România sisteme Faximil există în 11 județe și în București urmând să se extindă în toată țara. Accesul la servicii se face prin încheierea unui contract cu firma furnizoare, nu există abonament ci se plătește o factură lunară care include doar minutele de utilizare efectivă a rețelei, tariful făcându-se la 6 secunde. Un alt avantaj ar fi retransmiterea gratuită a faxului de 5 ori la intervale de 10 minute în cazul unui rezultat negativ la prima transmisie (nici o transmisie nereușită nu este taxabilă).

Detalii

Producator Alfa Bit
Telefon 01-211 43.46
Web N/A

Intel i815M

Tip produs: Chipset - Redactor: Daniel Rosu

Intel a început producerea chipului i815M cu placă grafică încorporată, destinat utilizării în special în calculatoarele mobile cu procesoare Pentium III și Celeron. Chipul poate folosi și o placă AGP externă și suportă tehnologia SpeedStep care există în procesoarele Pentium III pentru notebook-uri.

i815M are la bază arhitectura Intel Hub care unește chipul GMCH 82815 (Graphics and AGP Memory Controller Hub) cu ICH 8280 (I/O Controller Hub) care face legătura directă între memorie și placa video cu controlerul integrat de sunet AC'97, controlerul IDE, porturile USB, și plăcile de extensie de pe PCI.



AMD 760

Tip produs: Chipset - Redactor: Daniel Rosu

Incă de acum câțiva ani se anunța un nou model de memorie DDR care trebuia să fie succesorul memoriei de tip SDRAM. A durat atât de mult pentru această memorie să se dezvolte deoarece marea companie Intel anunța acum 2 ani că memoria performantă a viitorului se va numi RDRAM. Pe atunci se părea că memoria DDR nu va avea viață lungă pentru că nu ar fi fost suportată de procesoarele produse de Intel, dar după ce compania Rambus care trebuia să producă memorie pentru Intel a avut numai eșecuri, se pare că vor apărea cât de curând chipset-uri Intel cu suport pentru memoria DDR. Această memorie este produsă de aproape un an de când a fost introdusă în plăcile video GeForce de la Nvidia și apoi practic în toate plăcile video, dar abia acum va începe să fie folosită pe post de memorie de bază. Memoria DDR va înlocui total memoria SDRAM pentru că este produsă în mod asemănător deci are practic cam aceleași prețuri de fabricație și avantajele sunt că transferă o cantitate dublă de date pe un ciclu de ceas și funcționează la o tensiune de doar 2.5v deci consumă mai puțin și este mai atrăgătoare pentru notebook-uri. AMD a anunțat lansarea a 3 noi procesoare la 1GHz, 1.13GHz, și 1.2GHz și a chipului 760 care va utiliza memoria DDR 266. Noile procesoare au la bază inima Thunderbird dar lucrează cu un nou FSB care ajunge acum la 133MHz. Din moment ce Athlon poate transfera date de două ori pe un ciclu de ceas, FSB este efectiv 266MHz. Acest lucru face ca lățimea de bandă pentru noile procesoare să fie cu 33% mai mare decât până acum. Datorită noii frecvențe a busului, multiplicatorul pentru noile procesoare este mai mic decât la cele anterioare. Pentru procesorul la 1GHz $7.5 \times 133 = 1000$, pentru 1.1GHz $8 \times 133 = 1064$ și pentru 1.2GHz $9 \times 133 = 1197$. Pentru moment AMD nu intenționează să modifice înfățișarea pentru noile procesoare și acestea vor arăta identic cu cele de până acum. Singura diferență este că ultima literă din codul procesorului va fi C în loc de A sau B ca până acum. Mai există zvonul că AMD va elimina niște pini la noile procesoare pentru a nu mai



permite modificarea multiplicatorului dar nici acesta nu a fost adevărat. Acestea încă pot fi overclock-ate prin lipirea contactelor din zona L1.

Noul chip 760 este alcătuit din partea de northbridge 761 și partea de southbridge 766. Frecvența de bază va fi mărită la 266 dar chipul este compatibil și cu procesoarele mai vechi. El va detecta automat frecvența la care funcționează procesoarele Athlon și Duron. 760 este compatibil și la memorie: el va putea utiliza până la 4Gb memorie de tip PC1600 pentru procesoarele cu FSB de 200MHz și PC2100 pentru procesoarele cu FSB 266MHz. Inițial numele memoriei DDR erau PC200 pentru DDR-SDRAM la 100MHz și PC266 pentru cel la 133MHz dar cum Rambus a început să-și numească memoriile PC600, PC700 și PC800, nume care dădeau impresia că memoria produsă de ei era mult mai rapidă deși nu era așa, s-a ajuns la numele de acum PC1600 și PC2100 care reprezintă valoarea maximă a transferului de date. Memoria de tip PC2100 oferă o lățime de bandă pentru transferul de date de 2.1Gb/sec (de două ori mai mare decât în cazul memoriei PC133). În funcție de producători, o placă va putea dispune de sloturi atât pentru memorie PC133 cât și pentru PC2100. Cele două tipuri de memorie sunt compatibile logic dar nu și fizic. Deși au aceeași dimensiune, modulul de memorie DDR are 184 de pini iar cel de SDRAM are doar 168. Ca preț memoria PC1600 va fi cam cu 5-6% mai scumpă decât cea PC133 iar PC2100 cu aproximativ 10-15%. Mai rămâne de văzut ce producători de plăci de bază vor lansa produse cu modificările pentru multiplicatori.

Detalii

Producator AMD
Preț N/A
Web www.amd.com

Via Pro 266 & KT 266

Tip produs: Chipset- Redactor: Daniel Rosu

Pe data de 20 septembrie 2000, compania VIA Technologies a lansat chipseturile VIA Apollo Pro266 și VIA Apollo KT266, ca urmare a apariției și a folosirii tot mai frecvente în sistemele cu procesoare Intel cu socket 370 și AMD cu socket A, a memoriei DRAM

DDR266. Cu suportul pentru această memorie, noile chipseturi asigură o performanță maximă a sistemului, realizând un transfer de 2.1Gb pe secundă între memorie și placa de bază. Pentru ca performanța sistemului să fie optimă, cele două chipseturi mai au și alte caracteristici de

ultimă oră cum ar fi: Front Side Bus de 133MHz, AGP 4x, suport ATA-100 și un nou low latency V-Link bus care dublează transferul de date între North Bridge și South Bridge, care ajunge acum la 266Mb pe secundă. Cu ajutorul celor două chipseturi se va asigura o tranziție rapidă de la memoria SDRAM la memoria DDR pentru ambele tipuri de procesoare (AMD sau Intel). Pentru compatibilitate, ambele chipseturi suportă și memorii PC133/66/100 și VCM DRAM (Virtual Channel Memory). Apollo Pro266 este primul chipset de la VIA care va îmbunătăți performanțele pentru sistemele cu unul sau două procesoare Intel Pentium III iar Apollo Kt266 este desti-



nat calculatoarelor cu procesoare AMD Athlon. Chipseturile sunt produse în tehnologie de 0.22 microni pe 3 nivele și au un preț la producător de 40\$.

Date tehnice

- suportă unul sau două procesoare Pentium III, Celeron, Via CyrixIII sau AMD Athlon
- 66/100/133 FSB
- AGP 2x/4x
- până la 4Gb memorie DDR266 SDRAM, PC133/66/100 SDRAM, VCM
- integrat 6 canale audio AC 97
- integrat modem MC 97
- 10/100 BaseT Ethernet controller
- 6 porturi USB

Detalii

Producator	Via
Distributor	Via
Telefon	N/A
Preț	N/A
Web	www.viatech.com

Zip Minidrive 100

Tip articol: Prezentare - Redactor: Daniel Rosu



Pentru notebook-uri este dedicat Iomega Zip Minidrive 100. Acesta nu are nevoie de alimentare separată și se conectează la computer prin intermediul unui card PCMCIA sau pe portul USB (alimentarea în cazul conectării pe USB se face printr-o mufă care

se conectează la portul PS/2). Stocarea datelor se face pe dischete standard de 100Mb și înregistrarea lor se face cu o rată a transferului susținută de 1.4Mb/s care poate ajunge până la 3.3Mb/s. Minidrive100 este practic compatibil cu toate modelele de notebook și are drivere de instalare pentru DOS, toate versiunile de Windows, Linux și Mac OS 8.1 sau mai mare.

Detalii

Producator	Iomega
Distributor	Easy Mobile Computing
Telefon	01-410 64.55
Preț	168\$
Web	www.notebook.ro

Erați

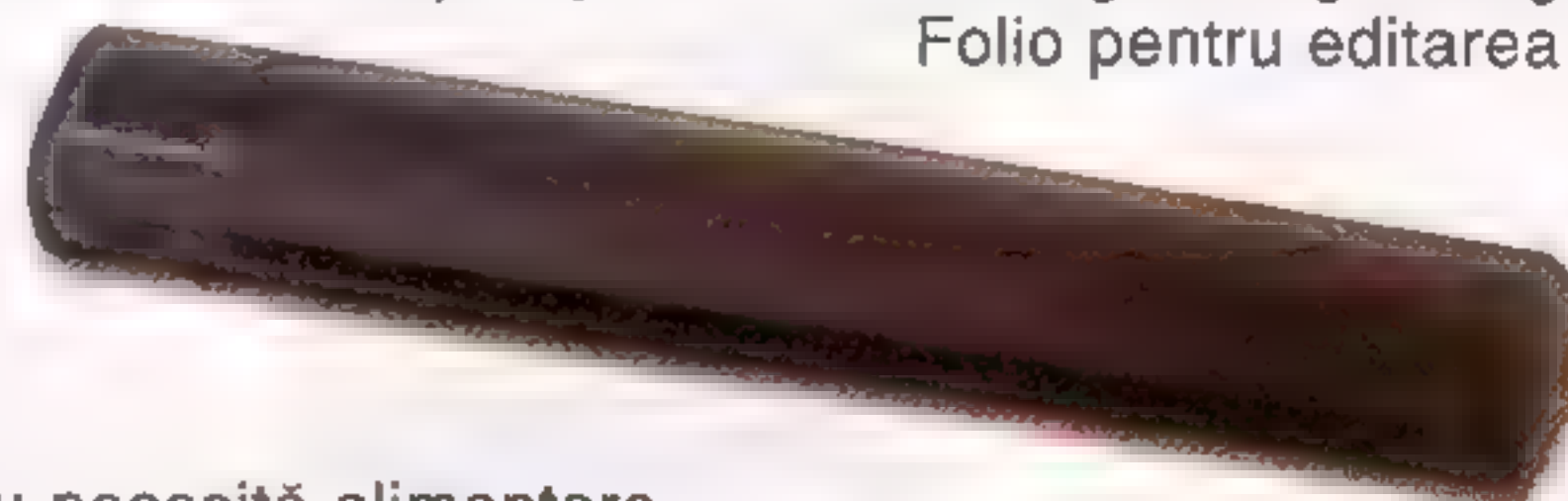
Din cauza unor nefericite erori ce țin de natura ce variază de la umană la divină, mâini criminale au introdus fără voia, permisiunea sau acordul nostru unele greșeli în numărul anterior. Pentru a elucida misterul lor, vom pedepsi vinovații:
Pagina 12: Samsung S35 este de fapt Siemens S35
Pagina 20: Pentium 4 are 42 de milioane de tranzistori și nu doar 42
Pagina 34: Coppermine 700 (7x100 mhz ddr) ... este doar 7x100 Mhz...fără ddr

Travel Scan

Tip articol: Prezentare - Redactor: Daniel Rosu

Cu o greutate de 0.3kg și cu dimensiunile 3.1x4.4x28.7cm scannerul portabil Travel Scan este ideal pentru folosirea cu calculatoarele laptop sau notebook. Acesta se conectează la computer prin intermediul unei plăci PCMCIA cu 10 pini și

de la dimensiunea unei cărți de vizită până la o foaie de lățime 22cm cu rezoluție care poate ajunge până la 1200x1200dpi și o adâncime a culorii pe 24biti. Scannerul este livrat cu un CD cu drivere și cu programele Presto Page Manager, Page Image Folio pentru editarea



nu necesită alimentare separată, consumând doar 1watt/h din acumulatorul calculatorului și asta doar în timpul scanării. Scannerul este confecționat dintr-un material plastic foarte rezistent și nu are părți mobile decât în interior lucru ce-l face foarte robust și rezistent. Poate scana hârtie normală sau groasă

imaginilor, ABBYY Fine Reader 4.0 cu Sprint OCR pentru recunoașterea textelor care are inclus și limba română.

Detalii

Producator	N/A
Distributor	Easy Mobile Computing
Telefon	01-410 64.55
Adresa	146\$
Web	www.notebook.ro

Trendnet TFM-560X

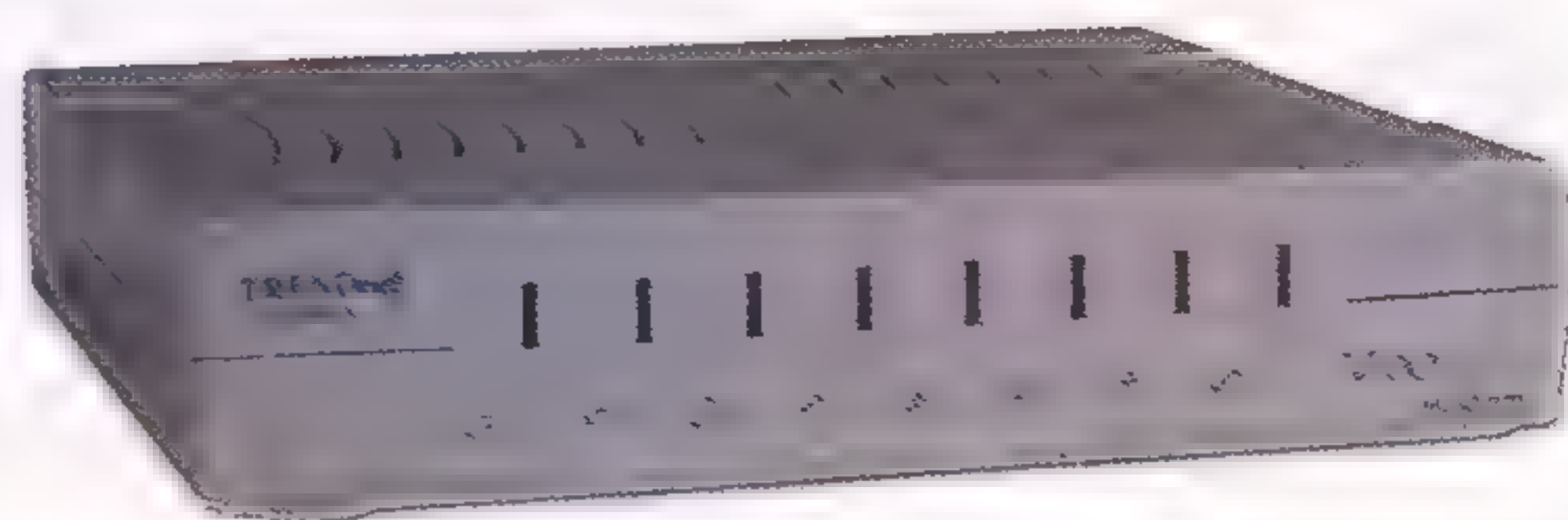
Tip produs: Modem - Redactor: Mihai Botezatu

Firma Trendware International Inc. ne prezintă modelul TFM-560X, un modem extern de 56kbps, bazat pe chipsetul firmei Cirrus Logic, cu un design interesant, destinat utilizatorului mediu. Un aspect deosebit cu privire la design este faptul că aparatul poate fi montat și vertical, în picioare, în acest scop fiind livrat un suport foarte ușor de instalat și care se integrează în mod foarte plăcut în design-ul acestuia.

Producătorii au acordat o foarte mare atenție instalării facile a echipamentului. Pachetul în care este livrat modemul este complet; astfel, în cutie găsim pe lângă clasicul manual de instalare, cablu de alimentare sau CD cu driveri (cam vechi însă, din toamna 1998) și suportul pen-

tru montare pe verticală, cablul pentru conectare la rețeaua telefonică, precum și un cablu serial RS-232 pentru realizarea conexiunii cu computerul, care dispune la un capăt de 2 conectori, atât pentru COM1 cât și pentru COM2. De altfel, și manualul este complet, în cele 46 de pagini scrise în engleză fiind prezentate în mod exhaustiv toate informațiile referitoare la modem, inclusiv instrucțiunile de instalare, setul de comenzi AT, o secțiune de "Troubleshooting" sau o secțiune "FAQ".

Tehnic vorbind, modemul TFM-560X respectă toate cerințele unui modem actual din această clasă, suportând ca standarde V.90, X2, V.34+, V.32bis, V.23, V.22bis, V.22, V.21, Bell212A, Bell103; ca fax, este compatibil cu stan-



dardele V.17, V.21, V.29, V.27ter Group III Fax Protocol; de asemenea, beneficiază de standardele de compresie a datelor MNP5 și V.42bis, standardul de corecție a erorilor V.42, setul de comenzi AT EIA/TIA 602 și setul de comenzi TIA/EIA 578 pentru fax.

În plus, modemul suportă detectarea automată a vitezelor, are capacitatea de autodiagnosticare, este și robot telefonic, permite codare/decodare de voce, etc.

În documentația modemului nu scrie dacă acesta are FlashBios sau nu (deci posibilități de upgrade ulterior); ca orice modem extern, beneficiază de funcții hardware de compresie și corecție, reducând astfel drastic timpul de ocupare al procesorului.

Detalii

Producator	TrendWare
Distribuitor	iCG
Telefon	01-221.73.43
Pret	53\$
Web	www.acorp.ro

Acum puteti crea:

- prezentari video
- clipuri pe CD,DVD,banda
- video pentru internet

la preturi convenabile.

Computers for digital video



Monza Impex S.R.L.
tel. 044 110014
fax. 044 193472
e-mail: monza@net.ro

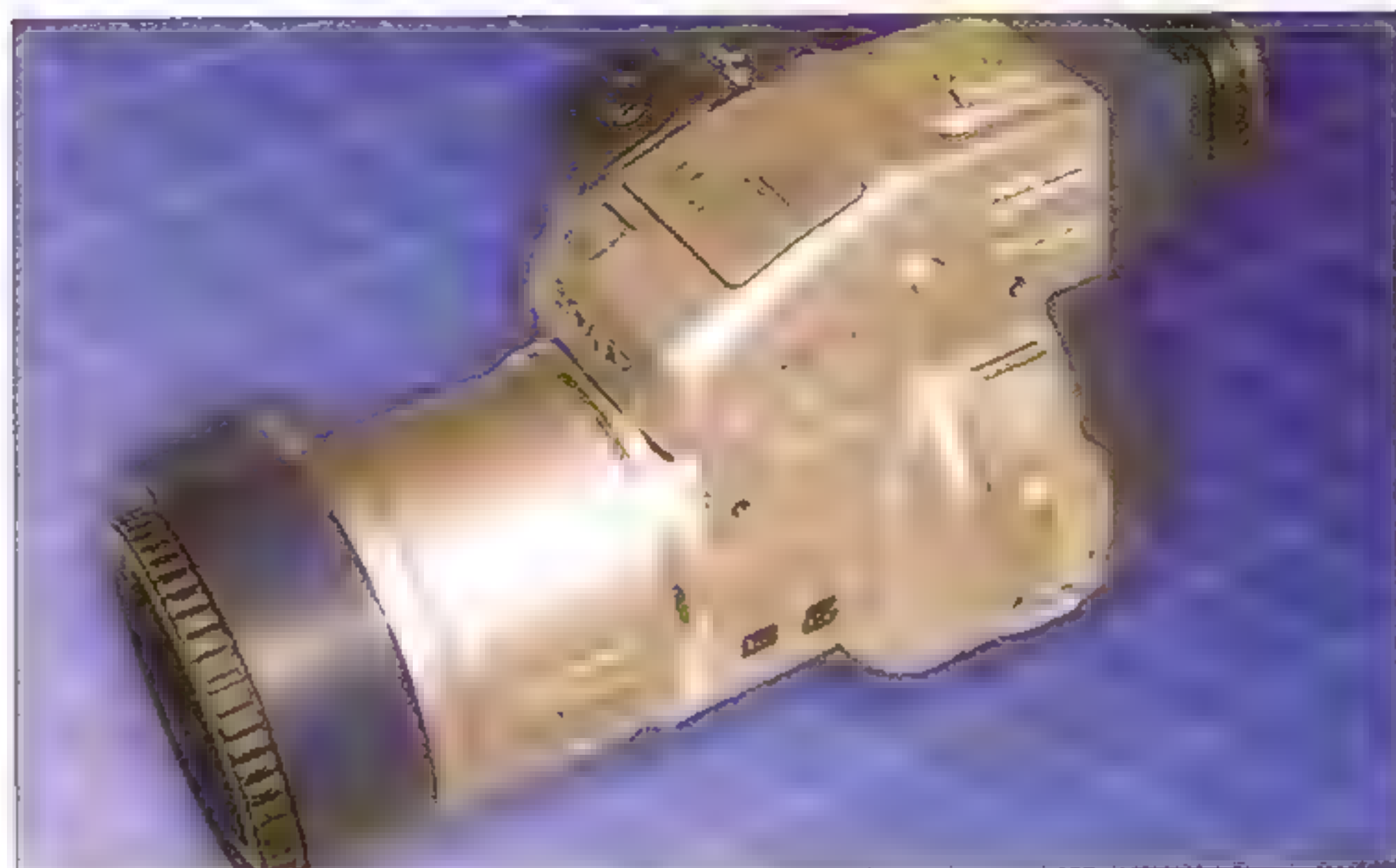
MAVICA MVC-CD1000



Tip produs: Camera foto digitala - Redactor: Daniel Rosu

Sony Electronics a anunțat producerea primei camere digitale care folosește pentru stocarea datelor un CD Recordable: MVC-CD1000. Aceasta folosește CD-uri de 3" cu o capacitate totală de 156Mb și a fost produsă pentru vânzarea ei special în America unde sunt folosite aproximativ 260 de milioane de unități CD ROM. Pe fiecare CD se pot stoca până la 160 de imagini la o rezoluție de 1600x1200, (aproape 6 filme normale de fotografiat) care nici nu necesită procesare, la un preț de numai 4\$ pentru un CD.

În afară de tehnologia inovatoare cu înregistrarea pe CD, Mavica MVC-CD1000 oferă și o calitate excelentă a imaginilor. Camera poate lua imagini în format TIFF, GIF sau JPEG la rezoluții de



1600x1200, 1024x768, 640x480 și poate filma în format MPEG cu sunet la un frame rate de 25 de cadre pe secundă cu o înregistrare pe CD mult mai rapidă decât cea de la modelele anterioare care foloseau pentru stocare 2 dischete de 3.5". Alte caracteristici ar fi: posibilitatea de

focalizare manuală a imaginii, buton special de stabilizare a imaginii pentru înlăturarea tremurăturii nedorit, mod de redare a filmelor cu sistemul MPEGHQ care adaugă 16 fps-uri la vizionarea filmelor direct pe TV, baterie Li-Ion care se încarcă în aproximativ 2 ore jumătate și poate alimenta

camera 100 minute cu ecranul LCD aprins, Zoom 10x realizat automat cu ajutorul unor motoare pentru lentile dar și cu ajutorul unui nou algoritm de interpolare, flash încorporat pentru fotografii la distanță de până la 30m în condiții de lumină slabă. Prețul unei camere Mavica MVC-CD1000 este de aproximativ 1500\$ și este livrată cu 5 cd-uri goale, driver pentru instalarea pe USB, utilitar pentru scrierea pe CD-uri, programul PictureGear pentru administrarea pozelor, MGI PhotoSuite 8.0 pentru prelucrarea imaginilor și MGI VideoWave pentru editarea filmelor.

Detalii

Producator	Sony
Distribuitor	Fiam ngo
Telefon	01-231.04 31
Preț	1500\$
Web	www.fiam.ngo.ro

TE100-SK1 + Network start kit

Tip produs: Network Starter Kit - Redactor: Mihai Botezatu

Pentru firmele mici și utilizatorii începători, care vor să facă primii pași în domeniu, precum și pentru toți cei care doresc o rețea locală de mici dimensiuni, dar la nivelul de tehnologie și viteză din ziua de azi, firma Trendware ne oferă un kit compact care cuprinde practic tot ceea ce ne este necesar pentru asamblarea unei rețele de mici dimensiuni, cu posibilități ulterioare de extindere.

Kit-ul conține, pe scurt, un HUB Fast Ethernet, două plăci de rețea, două cabluri UTP categoria 5 (de lungime medie) necesare conectării, alimentatorul pentru HUB și manualele de

instrucțiuni pentru acesta și plăcile de rețea. HUB-ul

are un design șters, dar compact, fiind destul de greu (750gr.); pe partea anterioară se află cele 5 porturi, din care unul poate fi setat ca "uplink" printr-un switch micuț, care face comutarea pinilor de transmisie și primire de date pentru conectarea HUB-ului cu un altul, printr-un cablu UTP categoria 5. Switch-ul elimină astfel necesitatea unui cablu special pentru interconectarea HUB-urilor.

Lângă porturi se află LED-uri clasice pentru o asemenea categorie de produse: funcționare/legătură pentru fiecare din cele 5 porturi, unul pentru alimentarea cu curent și unul pentru semnalizarea coliziunilor. La spatele plăcilor de rețea se observă alte două LED-uri, unul pentru semnalizarea legării la 100Mb și altul pentru semnalizarea legării la 10Mb.

Plăcile de rețea livrate în cutie sunt bazate pe standardul PCI 2.0,

fiind astfel perfect compatibile plug'n'play și complet autoconfigurabile; pentru utilizatorii de Windows 98 sau Millennium instalarea este simplificată de faptul că plăcile de rețea au chipset Realtek 8139 Fast Ethernet, iar sistemul încarcă driveri generici care merg perfect cu acestea.

Cele două plăci detectează automat viteza conexiunii, însă pentru a realiza legătura la 100Mb sunt necesare neapărat cabluri UTP sau STP de categoria 5. Bineînțeles, există și posibilitatea instalării de BOOT-ROM; plăcile merg full-duplex atât la 10Mb cât și la 100Mb și utilizează bus-mastering pentru o ocupare mai mică a procesorului.

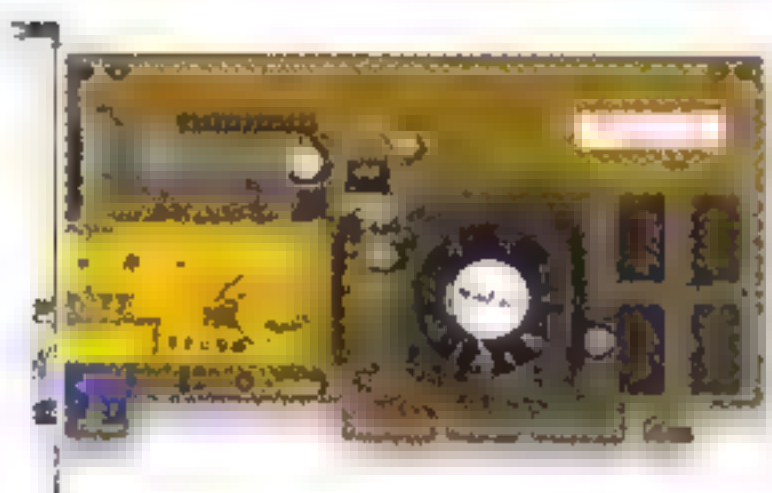
Detalii

Producator	TrendWare
Distribuitor	ICG
Telefon	01-221 73 43
Preț	54\$
Web	www.acorp.ro

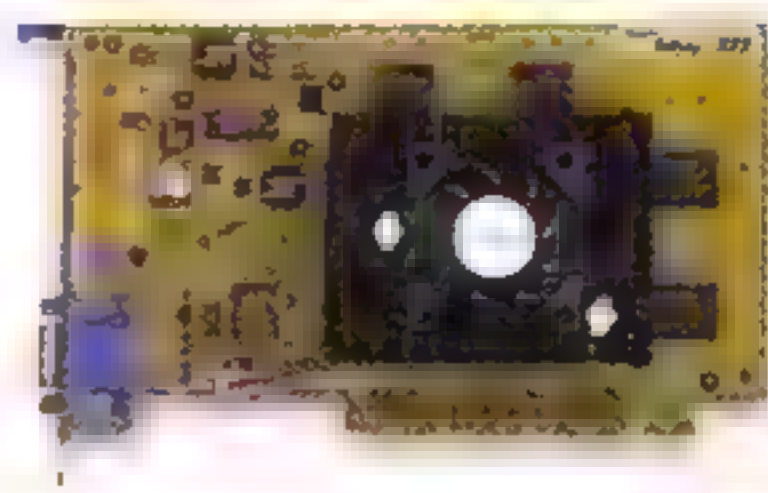




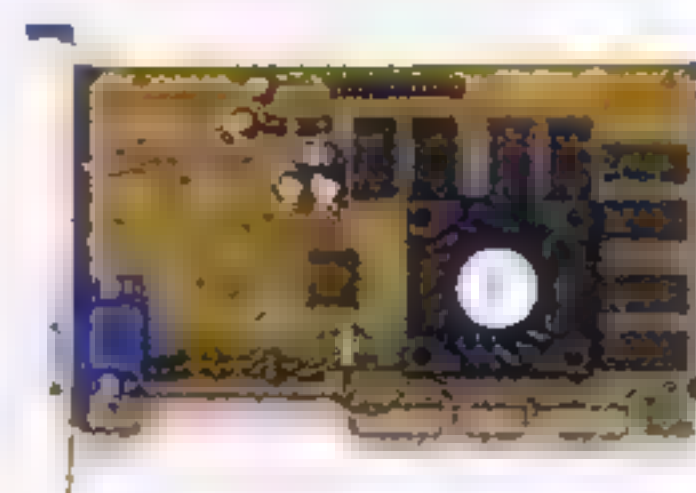
Plăci video exagerat de rapide.



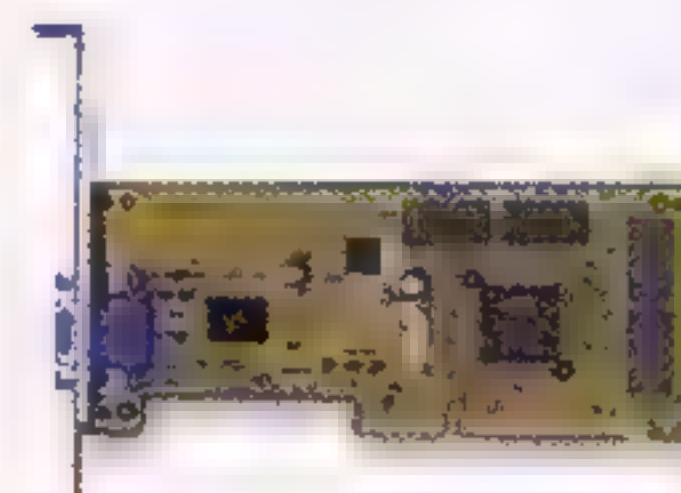
GeForce 2 MX
32 MB SDRAM
3.8 /sec bandwidth
20 milioane triunghiuri/sec
compresie texturi DirectX si S3



GeForce 2 GTS
32 MB DDRAM
cooler cu 220% mai mare
decat cel standard
25 milioane triunghiuri/sec
5.3 GB/sec bandwidth



TNT 2 PRO
16/32 MB
> 85 fps-uri in Quake 3
0.22 microni
super overclocking



Vanta
8 MB
250 MHz RAMDAC
suport hardware DVD

DISTRIBUTORI:

Skin Media

Str. Puskin 18, Bucuresti 1
Tel. (01)-231 28.66/231 50.97
E-mail: contact@leadtek.ro

RESELLERI:

Bucuresti: Best Computers - (01)-314.76.98
Omnitech Trading - (01)-242.13.18
Craiova: Starsoft - 051.413.699
Galati: Nexial Research - 036.319.120

Sibiu: Summit - 069.217.600
Suceava: Ley Impex - 030.520.560
Warpnet - 030.225.589

Sk!n
M e d i a



GPU-ul Radeon este realizat în tehnologie de 0.18 microni
mult ca GeForce 2 GTS)

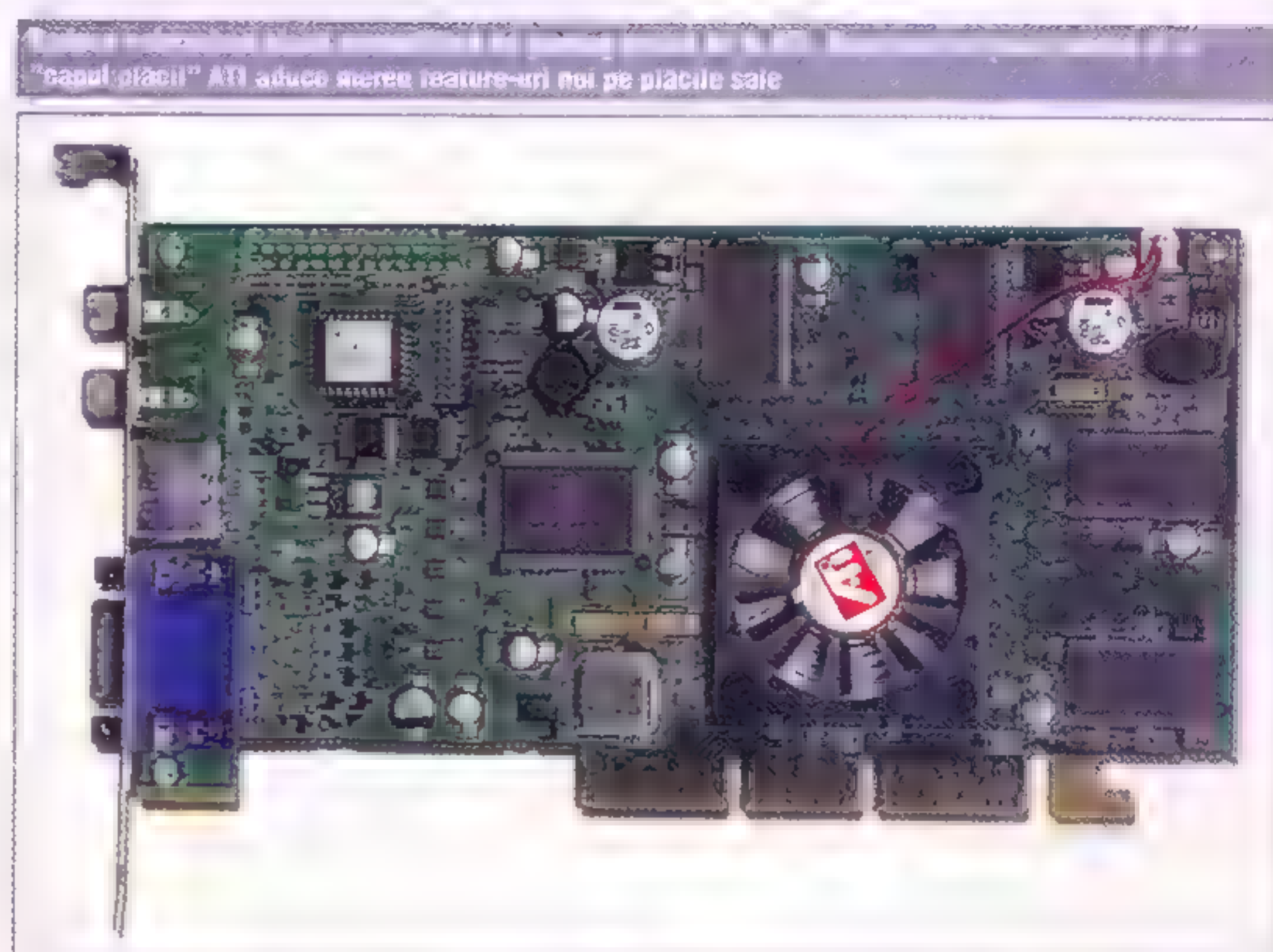
Ati

și încorporează 30 de milioane de tranzistori (cel mai complex procesor grafic la ora actuală - cu 5 milioane de tranzistori mai

Radeon 64

Tip produs: Placa video - Apariție: A aparut - Redactor: Marius Neacsu

Comunitatea gamerilor manifestă de obicei o anumită reticență în momentul în care le sunt oferite acceleratoare 3D produse de companii ce au ca principali clienți graficienii profesioniști. Este în special cazul Matrox și ATI Technologies, ambele fiind cunoscute pentru performanța și calitatea deosebită a produselor lor în aplicațiile pentru grafică 2D, ultimele modele ale acestora (G200 și G400 de la Matrox și Rage de la ATI) oferind în același timp și accelerare de calitate pentru aplicațiile 3D. Totuși, topul performanței a fost întocmit întotdeauna de producătorii specializați pe dezvoltarea de acceleratoare 3D: nVidia, 3dfx și uneori S3. Politica ATI se desprinde ușor de tendința "normală", plăcile video produse fiind destinate în special unei piețe îndreptate spre segmentul high-end, diferitele modele beneficiind de facilități deosebite (captură



video, tuner TV, calitate deosebită a imaginii). De asemenea, ATI și-a îndreptat atenția în special către clienții OEM ce oferă soluții complete în care modelele "all-in-wonder" ce înglobează numeroase facilități se potrivesc într-adevăr - de minune.

Pasărea Phoenix în varianta ATI Technologies poartă denumirea Radeon și nu este de fapt o pasăre ci un GPU (Graphic Processor Unit) - adică un procesor grafic deosebit de performant.

Chipul Rage 128 a fost primul model care a încercat să concureze cu acceleratoarele 3D de la nVidia și 3dfx

Chipul Rage 128 a fost primul model care a încercat să concureze cu acceleratoarele 3D de la nVidia și 3dfx. Cu toate că îngloba unele inovații și afișa o imagine de calitate, au fost anumiți factori ca driver-e instabile, întârzieri la livrare dar mai ales o performanță inferioară concurenței - care au condus la un semi-eșec al modelelor bazate pe Rage. Se pare însă că firma canadiană are resurse să-și revină din această situație puțin ciudată și s-a pregătit temeinic pentru noua lansare.

Radi(e)o(n)grafie

Deși numele intern al GPU-ului Radeon este Rage6C, design-ul acestuia este complet diferit față de cel al Rage-ului original (Rage 128), numărul de noutăți tehnologice introduse de Radeon fiind foarte mare. Înainte să atacăm în detaliu fiecare facilități cu nume exotic (ATI se întrece cu Intel în denumiri imaginative) să vedem pe scurt cu ce avem de-a face. GPU-ul Radeon este realizat în tehnologie de 0.18 microni și încorporează 30 de milioane de tranzistori (cel mai complex procesor grafic la ora actuală -



cu 5 milioane de tranzistori mai mult ca GTS, depășit - ca număr de tranzistori doar de CPU-ul Tbird de la AMD). Acest număr imens de componente electronice are menirea să implementeze o serie de inovații tehnologice prin care specialiștii de la ATI Technologies încearcă să contracareze performanța brută obținută de concurență prin folosirea unor soluții "inteligente", sporul de performanță bazându-se mai ales pe folosirea unor tehnici avansate. Arhitectura Radeon se bazează pe două conducte de rendare (rendering pipelines) fiecare fiind capabilă să lucreze cu 3 texture simultan. Se ajunge astfel la 6 texeli pe ciclul de ceas; cu 2 texeli mai puțin decât la GTS (care folosește 4 pipeline-uri cu 2 texture simultan). În majoritatea jocurilor actuale - ce folosesc 2 texture simultan,

Prin introducerea tehnologiei HyperZ ATI afirmă că poate obține o îmbunătățire cu 20% a lățimii de bandă a memoriei

avantajul este de partea GeForce2, însă ATI oferă o soluție ce va face față noilor titluri care vor folosi 3 texture simultan. În total - folosind și tehnica HyperZ - ATI specifică un fill rate de 1.1 Gigatexel/secundă. Am pomenit de HyperZ, putem începe acum incursiunea în jungla de termeni noi aduși de Radeon în lumea graficii 3D.

Charisma Engine

Acesta este numele cu care ATI a botezat engine-ul folosit pentru T&L (Transform and Lighting) și despre care afirmă că este capabil să manevreze 30 de milioane de triunghiuri pe secundă. Principalele facilități pe care acesta le aduce sunt:

Vertex skinning

Se îmbunătățește reprezentarea îmbinărilor între segmentele animate prin tehnica "skeletal animation". Tehnica este prezentă și la GF2 însă Radeon folosește 4 matrice pentru calcule (față de 2).

Îmbunătățirea se concretizează în reducerea penalizării de performanță în momentul în care programatorii folosesc îmbinări complexe între segmente pentru creșterea realismului, așadar este folositoare numai în anumite situații (cum ar fi viitorul "Dungeon Siege" de la Microsoft).

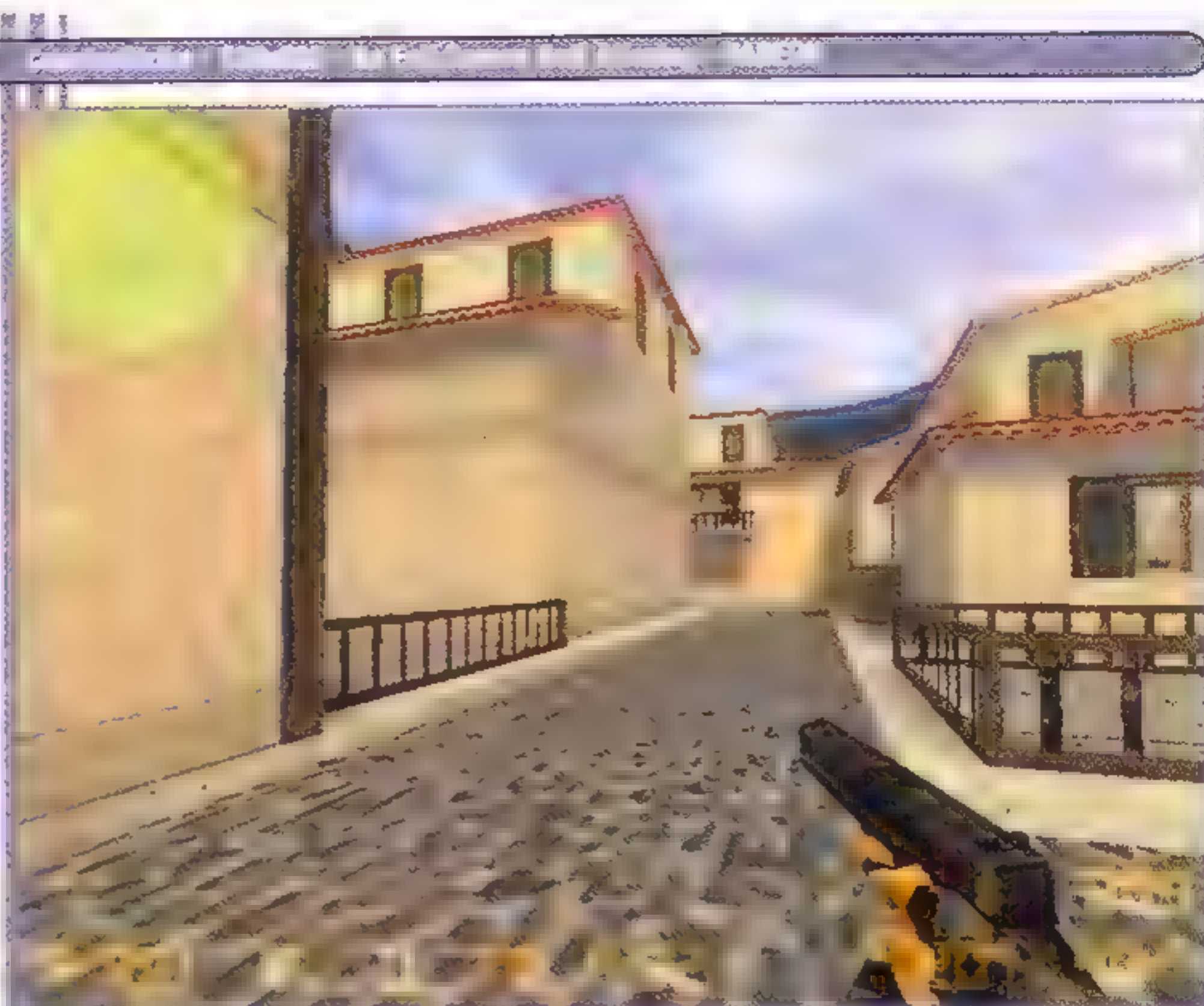
Keyframe interpolation

Se referă la posibilitatea completării automate a unei animații, programatorul specificând numai imaginea inițială și cea finală, motorul charisma desenând frame-urile intermediare. Și această facilități are nevoie de programare specială, la ora actuală neexistând titluri care să o folosească și să-i dovedească eficiența.

Hyper Z

Este deja cunoscut că performanța totală a unei plăci video este "gâtuită" de lipsa

unei memorii performante care să facă față capacității de prelucrare a procesorului grafic, lățimea de bandă a memoriei fiind insuficientă. Prin introducerea tehnologiei HyperZ ATI afirmă că poate obține o îmbunătățire cu 20% a lățimii de bandă a memoriei în plăcile Radeon. Cum se ajunge la un asemenea rezultat? Păi prin Hierarchical Z, Z-Compression și Fast Z-Clear. Adică cele trei componente ce formează Hyper Z. Până să ajungem la explicarea lor, trebuie să facem puțină teorie. Procedeu clasic de rendering 3D (Immediate Mode Rendering) presupune trasarea fiecărui poligon (shading&texturing) indiferent dacă acesta va fi vizibil sau nu. De abia după ce întreaga scenă (toate poligoanele) a fost trasată se trece la confruntarea valorilor Z pentru fiecare poligon (valori stocate în Z-buffer) pentru a vedea ordonarea lor față de observator și excluderea celor ce nu sunt nece-



sari în redarea finală a scenei. Este evidentă ineficiența unui astfel de algoritm (se pierde foarte mult timp cu calcule inutile), dar în același timp și simplitatea lui (este folosit de prin 1960). Unii producători au pregătit deja (cu eforturi mari) algoritmi optimizați - spre exemplu Imagination Technologies și STMicro folosesc în KYRO (PowerVR Series 3) un mod de rendering "tile based". Varianta propusă de ATI nu rezolvă problema principală - algoritmul, ci încearcă să îmbunătățească performanța prin optimizarea accesării (foarte frecvențele) memoriei în care sunt stocate valorile z ale poligoanelor (Z buffer). Prin Hierarchical Z, fiecare pixel este verificat pe axa z înainte să ajungă în rendering pipeline, cei nefolositori fiind ignorați micșorându-se astfel numărul de pixeli manevrați. Z Compression este un algoritm de compresie fără pierderi a datelor manevrate prin Z Buffer, fiind evident că o cantitate mai mică de date vehiculate duce la o viteză mai mare. Ultima componentă HyperZ - Fast Z-Clear este o metodă de golire rapidă a Z-buffer-ului în momentul în care o scenă a fost afișată complet. Acest lucru este obligatoriu pentru toată lumea, dar se pare că ATI o face cel mai bine.

Non 3D

Pe lângă această suită de facilități pentru realizarea unor imagini 3D desăvârșite, Radeon continuă seria produselor ATI de înalt profesionalism prin introducerea unor opțiuni foarte interesante. Printre acestea se numără cele legate de redarea DVD în condiții desăvârșite cum ar fi Hardware Motion Compensation, Alpha Blending pe 8 biți dar mai ales Adaptive De-Interleaving la nivel de pixel și de captură video (fiind ajutat de chipul ATI Rage Theatre). RAMDAC-ul la 350 de Mhz este capabil să susțină o rezoluție maximă

de 2048x1536 pe 32 de biți la o rată de înprospătare de 75 Hz.

Real life

Aceste facilități sună a vis frumos. Hai să revenim la realitate și să vedem cu ce avem de-a face. Modelul testat este echipat cu 64 MB de

memorie Hyundai DDR de 5,5 nanosecunde la o frecvență de 366 MHz DDR (în timp ce procesorul rulează la frecvența de 183 MHz). Totodată el este "garnisit" cu tot ce trebuie pentru a susține funcțiile video-in/video-out/captură disponibile prin ieșirile RCA com-

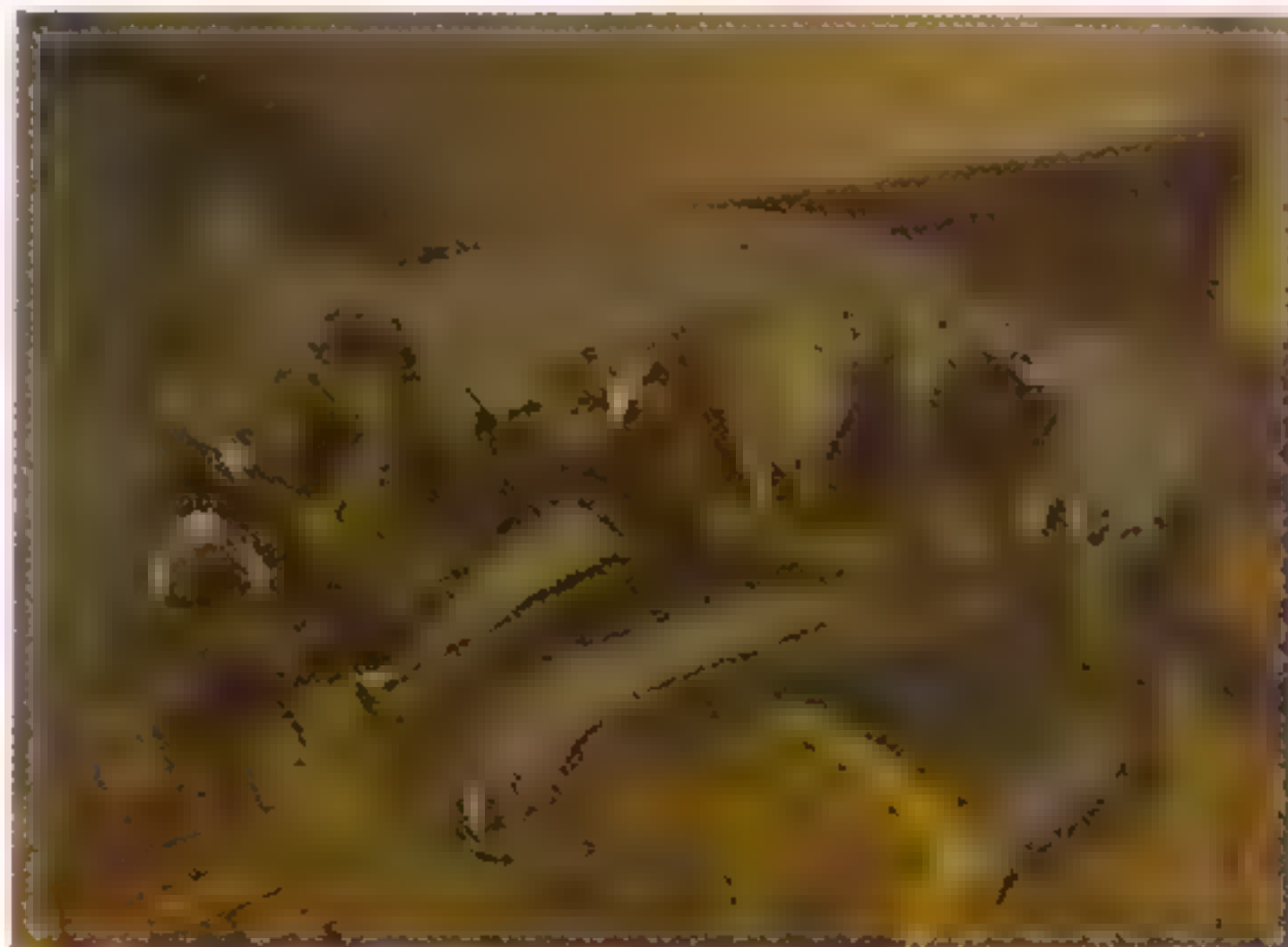
posite și S-video și intrarea RCA composite. Acest "tot ce trebuie" se concretizează în două manuale, un CD cu drivere și aplicațiile respective, precum și conectică - adaptor SCART - RCA, cablu RCA composite, cablu S-Video și cablu audio.

Pixel Tapestry

Este echivalentul Nvidia Shading Rasterizer din GeForce 2 GTS și care la ATI este format din cele 2 pipeline-uri dotate cu câte 3 unități de texturare fiecare. Se poate face astfel per pixel rendering cu 3 texturi pe pixel în fiecare pipeline, lucru ce conduce la un număr de accesări mai mic al memoriei, pe un ciclu fiind accesate toate cele 3 texturi. Din păcate, în cazul în care se folosește texturare biliniară, o unitate de texturare este nefolosită. Tapițerul șef aduce și el o seamă de efecte cum ar fi:

Environment mapping

Este un fenomen asemănător ogindirii prin care



pe suprafața unui obiect este mapat întregul mediu exterior. Există mai multe moduri de implementare dar cel mai eficient este cube mapping-ul prin care imaginea mediului este proiectată pe cele 6 fețe ale unui cub și apoi mapate peste obiect.



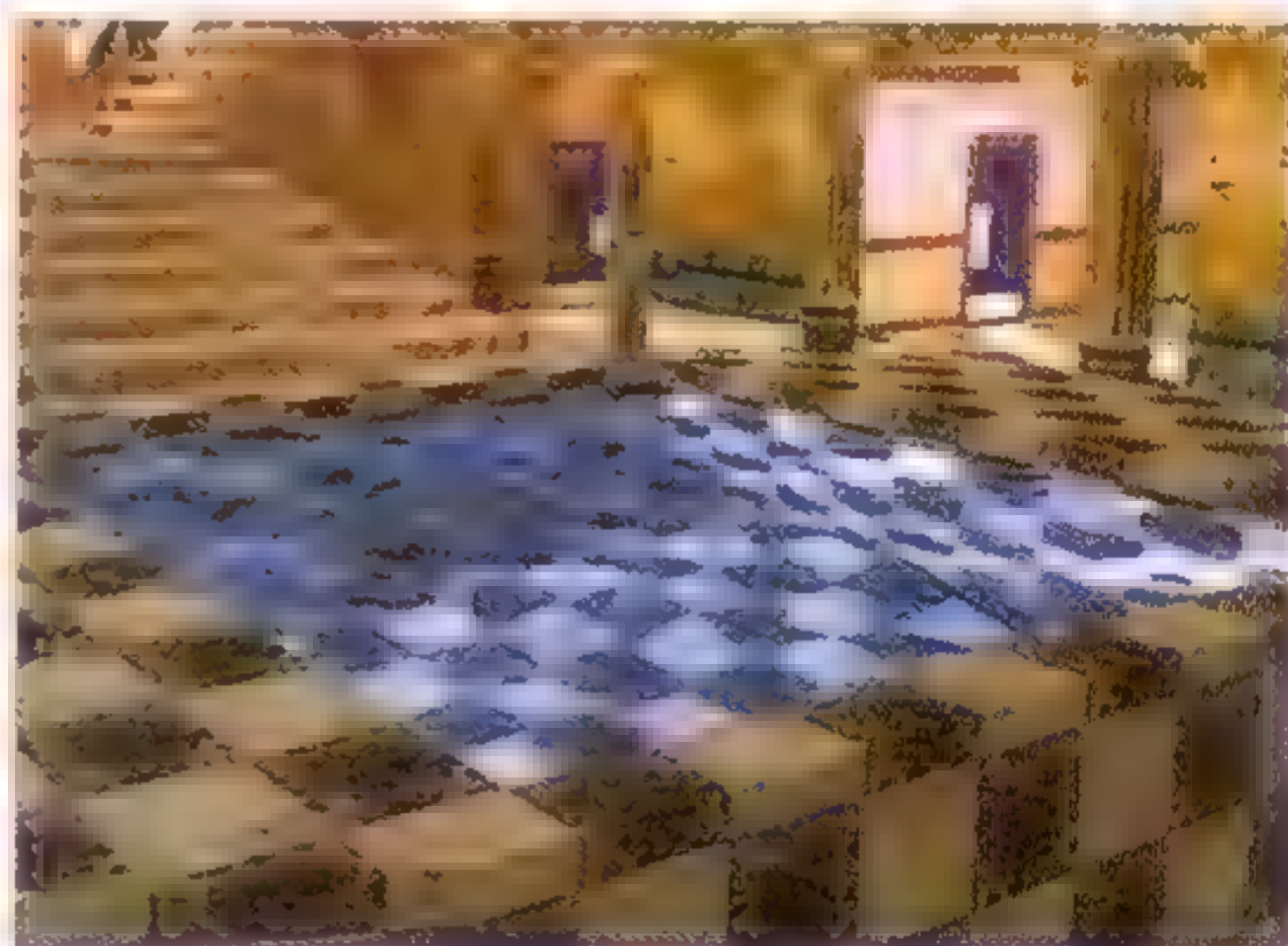
Shadow mapping

Presupune proiectarea unei texturi într-un mod asemător cu cel al unei surse de lumină, obiectele asupra cărora se face proiecția afișând o parte din textură. Se pot realiza în acest mod efecte de umbră deosebite.

O textură este definită în mod diferit decât până acum, acestea având și volum. Acestea sunt folosite în special la lumini volumetrice iar singurul API care suportă acest mod este OpenGL 1.2.

Range based fog

Spre deosebire de modalitățile clasice de modelare a ceții în care se calculează intensitatea acestuia în funcție de distanța calculată perpendicular față de observator, în acest caz această intensitate este calculată pe o zonă circulară în jurul observatorului.



Bump mapping

Modelarea luminării unei suprafețe plate astfel încât aceasta să pară cu "umflături" de 3 feluri: emboss - cel mai simplu mod, prin care fiecărei texturi îi mai este adăugată încă una ce conține harta "umflăturilor"; dot product 3 ce se aplică într-un mod per-pixel printr-o hartă cu normalele duse pe suprafață - cel mai realist și mai complex BM; environment - introdus de Matrox în G400, lipsește însă din oferta concurenței (nVidia, 3Dfx), este destinat în special pentru suprafețele cu reflexie (apă sau valuri) și necesită o textură specială.

	3dfx Voodoo 5 5500	GeForce 2 GTS		
GPU	2 x VSA 100	NV15	Rage6C	NV10
Proces Fabricație	0.25 Enhanced	0.18	0.18	0.22
Milioane Tranzistori	14		30	
Frecvență procesor	166	200	183	120
Rendering Pipelines	2	4	2	4
Texels/Clock/Pipeline	1	2	3	1
Fill Rate (MTexel/sec)	667	1600	1100	480
Magistrală memorie	2 x 128 SDR	128 DDR	128 DDR	128 DDR
Frecvență memorie	166 SDR	333 DDR	366 DDR	300 DDR
Lățime de bandă memorie (GB/sec)	5.3	5.3	5.9	4.8

Don nou 3D.

De data aceasta 3D la momentul adevărului. Suita de teste a fost făcută cu scopul de a evidenția performanța Radeon-ului față de celelalte modele concurente aflate pe piață. Lista acestora cuprinde GeForce 256 și 2 și TNT2 Ultra pentru a evidenția sporul față de generațiile anterioare. Începând cu acest număr nu vom mai folosi Unreal Tournament ca benchmark, slaba sa programare pentru Direct3D ducând mereu la rezultate similare.

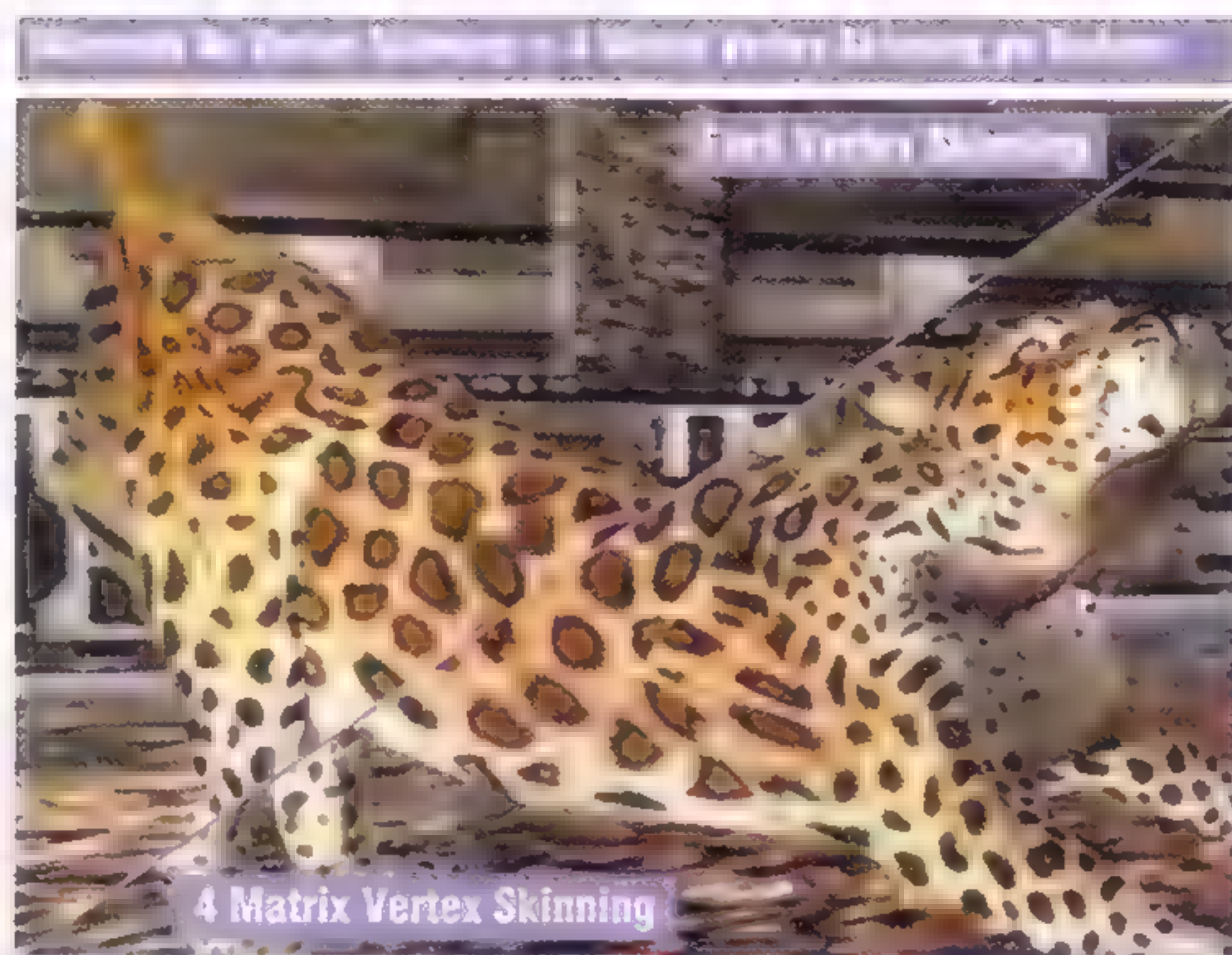
De la început trebuie să remarcăm evoluția extraordinară a performanței Radeon-ului în 32 de biți, diferența față de rezultatele obținute

în 16 biți fiind mică (în comparație cu celelalte modele care sunt penalizate puternic la trecerea la o adâncime de culoare mai mare). Pe categorii situația stă astfel:

În Quake 3 (OpenGL) pe 16 biți ATI se înclină în fața nVidia fiind egalat chiar și de GeForce256 DDR/SDR (plăci relativ vechi), iar diferențele față de variantele de GTS depășesc în medie 20%, însă își revine în cazurile cu adâncime de culoare pe 32 de biți unde depășește chiar și GeForce 256 DDR sau MX (în rezoluții mari) și recuperează aproximativ 10% din diferența față de GTS și ajungând la o performanță dublă față de SDR.

3Dmark2000 (Direct 3D) evidențiază același comportament însă valorile sunt diferite, Radeon-ul fiind situat mult mai bine în 32 de biți (în 16 biți este depășit cu 22% de GTS, cu 7% de GF256DDR și cu 3% de MX) unde depășește cu 25% MX, reușește să surclaseze GF256DDR cu 8% însă este mai slab cu 10% decât GTS.

Aplicațiile profesionale



Legendă



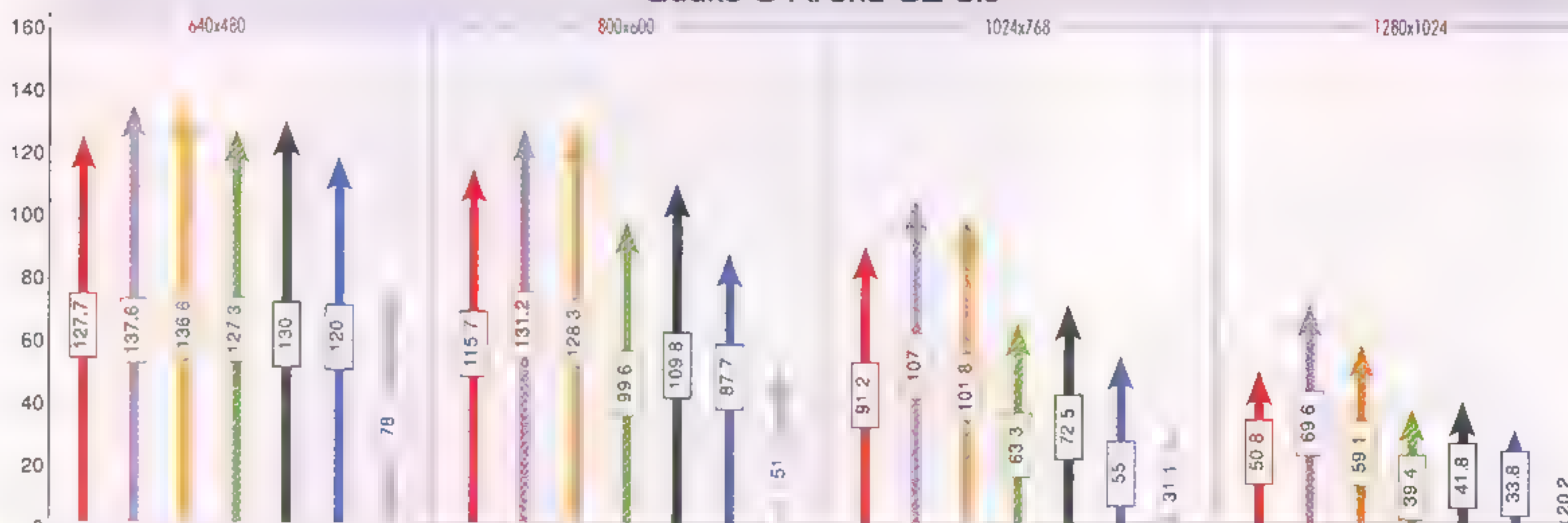
Caracteristici

Nume	ATI Radeon 64 DDR
Distribuitor	Flamingo
Pret	325 USD
Memorie	64 MB
Web	www.flamingo.ro
Tip:	ATI Radeon
AGP	4X
Dotari	Video Out Video In TV-Out
Special	multiple facilitat
Aprecieri	+ calitate, dotari speciale, performanta 32 bit - pret performanta 16 bit
La final	O piaca revolutionara dar asteptam soft dedicat e

Quake 3 Arena 16 bit



Quake 3 Arena 32 bit



OpenGL (SpecViewperf) dau câștig de cauză Radeon-ului care reușește să se impună la unele teste (AWadvs-04 Weighted Geometric Mean și ProCDRS-03 Weighted Geometric Mean) în medie performanța fiind totuși aproximativ egală cu cea a GTS-urilor (+2% pentru Radeon).

FSAA-ul implementat în Radeon este asemănător cu cel folosit de nVidia (diferit de T-buffer-ul 3Dfx): procedeul numindu-se super sampling. Singurul mod care poate fi setat FSAA 4x ce corespunde FSAA 2x2 de pe GTS și calitatea imaginii fiind asemănătoare. Cei 64 de MB de memorie își spun cuvântul în momentul activării FSAA, GTS-ul cu 32 de MB nemaifăcând față, fiind depășit de Radeon atât în 16 bit cât și în 32 bit (cu aproximativ 25 %). GTS 64 face față în 16 bit unde depășește Radeon-ul cu 30% însă în 32 de bit este egalat de acesta. Totodată, penalizarea generată de FSAA este mai mică pentru Radeon decât pentru GTS-uri.

Pentru a putea trage o concluzie (aproximativă) mediile diferențelor înregistrate pentru fiecare test în parte ordonează modelele astfel: GTS 64, GTS 32, Radeon, GF256 DDR, MX, GF 256 SDR, TNT2 Ultra. Această comparație este însă pur teoretică, fiecare utilizator trebuind să mai pună în balanță și alte aspecte. Pro Radeon ar fi calitatea deosebită a imaginii, driver-ele cu interfață prietenoasă și funcții multiple precum și posibilitățile de captură/redare video. Contra sunt prețul mai ridicat decât la modelele concurente și puțin performanța 3D pe 16 biți. În primul rând însă nu trebuie trecute cu vederea noutățile tehnologice aduse ce se concretizează într-un potențial ce abia așteaptă să fie exploatat. Un exemplu în acest sens ar fi performanța deosebită în 32 bit.





TEST ÎMPRIMANTE Sa curga cerneala!!!

Doi domni se chinuiau amarnic să aleagă la Metro zilele trecute între 2 imprimante cu preț de aproximativ 100\$, căutând o diferențiere între ele pe bază de culori, design sau pur și simplu care "dă mai bine".

Pentru a-i salva pe cei 2 împricinați dar și din cauză că oferta de pe piață este destul de variată ne-am oprit luna aceasta la imprimantele cu jet de cerneală deoarece că oferă cel mai bun raport calitate/preț pentru utilizator. Și la calitate și la preț imprimantele cu jet se situează între cele matriciale și cele cu laser. Imprimantele matriciale au un preț destul de mic, dar tipăresc doar monocrom, la rezoluție mică, la viteză mică și fac zgomot mare. Aceste imprimante sunt folosite pentru tipărirea facturilor autocopiante și în general a textelor simple care nu necesită fonturi true type. Un alt avantaj al acestui tip de imprimante este existența modelelor ieftine care pot tipări pe foi mai mari decât A4.

Imprimantele cu laser sunt cele mai rapide și oferă cea mai bună calitate, dar prețul lor este prea mare pentru folosirea lor de către utilizatorul obișnuit. Informativ prețul unei imprimante laser simple alb-negru este de aproximativ 400\$, iar a unei imprimante laser color A4 poate ajunge până la 2700\$.

Mod de functionare

Imprimantele cu jet au apărut încă de prin 1980 dar abia în ultimii ani prețul lor a scăzut destul de mult pentru ca ele să poată fi cumpărate de toată lumea. Ideea de producere pentru prima dată a unei imprimante cu jet se pare că aparține cercetătorilor de la Cannon care au atins din greșeală cu un electrod de sudură o seringă plină cu cerneală, ceea ce a făcut ca o picătură să iasă pe ac și astfel a luat naștere o nouă metodă de tipărire. O dată cu producerea cartușelor cu trei sau patru culori, prețul imprimantelor cu jet a scăzut foarte mult și ele au devenit mai atractive decât imprimantele cu laser pentru

că acum se putea tipări color.

Dezavantajul imprimantelor cu jet față de cele cu laser este că deși sunt mai ieftine, sunt mai greu de întreținut. Cartușele trebuie schimbate mai des iar hârtia pentru imagini de calitate fotografică este foarte scumpă și astfel se ajunge la un preț pe foaie cam de zece ori mai mare decât la o imprimantă cu laser.

Ca și imprimantele cu laser, cele cu jet funcționează pe o metodă de tipărire non-impact. Cerneala lichidă de diferite culori tășnește prin niște duze foarte mici și astfel este alcătuită o imagine pe foaie. Cartușul de tipărire

de Cannon și de Hewlett-Packard, dar impune niște restricții în ceea ce privește cerneala folosită pentru că aceasta trebuie să fie rezistentă la căldură. Capetele de tipărire folosite de imprimantele bazate pe metoda termică conțin între 300-600 duze prin care este împrăscată cerneala. Fiecare duză are un diametru de aproximativ 70 de micrometri și poate produce picături cu un volum între 8 și 10 picolitri care la rândul lor formează niște puncte pe foaie de 50-60 micrometri. Culoarea rezultată pe foaie apare prin amestecarea a 4 până la 8 picături care provin dintr-un

Cerneala lichidă de diferite culori tășnește prin niște duze foarte mici și astfel este alcătuită o imagine pe foaie.

parcurge foaia în rânduri orizontale în timp ce un motor din imprimantă trage foaia pe verticală. Pentru ca operațiunea să se desfășoare mai repede, nu se tipărește doar un rând de pixeli la o trecere a cartușului pe orizontală ci se tipărește un rând vertical de mai mulți pixeli. Există mai multe metode de tipărire pentru imprimantele cu jet dar cele mai folosite se bazează pe tehnologia DOD (drop on demand adică generare la cerere a picăturii). Asta înseamnă stropirea pe pagină a unor mici picături de cerneală. Culoarea și cantitatea de cerneală expulzată este controlată de driverul de imprimantă care comandă care duză și în ce moment va împrăști cerneala. Dintre tehnologiile DOD vom analiza metodele termică și piezo-electrică.

Metoda termică este folosită de majoritatea imprimantelor cu jet actuale. Prin încălzirea cernelii se formează o picătură care apoi explodează din cauza presiunii și este proiectată pe foaie. Această metodă este preferată

cartuș CMY (conține separat culorile cyan, magenta, yellow). Culoarea neagră, care este bazată pe un pigment cu molecule mai mari, provine de la un cartuș de tipărire separat care produce picături de cerneală mai mari, de aproximativ 35 picolitri.

Metoda piezo-electrică este folosită de imprimantele Epson. Această metodă presupune existența în interiorul capului de tipărire a unui cristal care are proprietatea să vibreze când prin el trece un curent electric. Astfel, de fiecare dată când este nevoie de o picătură de cerneală, se aplică un curent electric la elementul care vibrează. Această metodă prezintă avantajul unui mai mare control asupra formei și dimensiunii picăturii expulzate. Micile vibrații ale cristalului permit obținerea unor picături mai mici și astfel se poate mări densitatea duzelor prin care este aruncată cerneala. De asemenea, cerneala nu mai trebuie încălzită și răcită la fiecare ciclu. Acest lucru duce la mărirea vitezei de tipărire și posibilitatea de a studia tipuri de cerneală care



O frumoasă imagine care reprezintă chiar mostra care am folosit-o pentru a testa capacitățile color ale imprimantelor.

să se usuce mai repede și să fie mai repede absorbită de foaie, decât de a rezista la căldură. Ultimele imprimante de la Epson au un cartuș negru cu 128 duze și un cartuș color CMY cu 192 de duze (64 pentru fiecare culoare) cu care obține o rezoluție normală de 720x720 dpi. Datorită formei și dimensiunii punctelor obținute prin această metodă, Epson poate realiza o rezoluție de 1440x720dpi prin trecerea cartușului de tipărire de două ori prin același loc, dar cu o scădere a vitezei. Cerneala folosită de Epson penetrează hârtia și se usucă foarte repede făcând ca punctele de pe foaie să nu se amestece între ele. Rezultatul îl constituie o tipărire de o calitate foarte bună, în special pe

hârtie lucioasă.

Ca și la monitoare, imprimantele așează foarte apropiat cantități diferite de culori primare, care, privite de la distanță, pot forma orice culoare. Acest proces este numit dithering. Totuși, există o diferență între realizarea culorilor pe monitor și obținerea lor pe hârtie. Monitoare, fiind surse de lumină, folosesc amestecarea culorilor de bază RGB (red, green, blue) pe când culoarea de pe materiale tipărite de imprimante se obține prin reflectarea luminii și de aceea cartușele de imprimantă conțin culori derivate CMY (cyan, magenta, yellow). În ambele cazuri culorile folosite sunt amestecate în așa fel încât se poate obține întreg spectrul. Imprimantele cu jet pot tipări în modurile alb-negru și color, dar sunt diferențiate de felul în care este făcută trecerea de la un mod la altul. Imprimantele cu patru culori CMYK (cyan, magenta, yellow, black) pot tipări pe aceeași pagină text alb negru și imagini color fără nici o problemă. Imprimantele ieftine mai vechi aveau loc doar pentru un cartuș

Testul

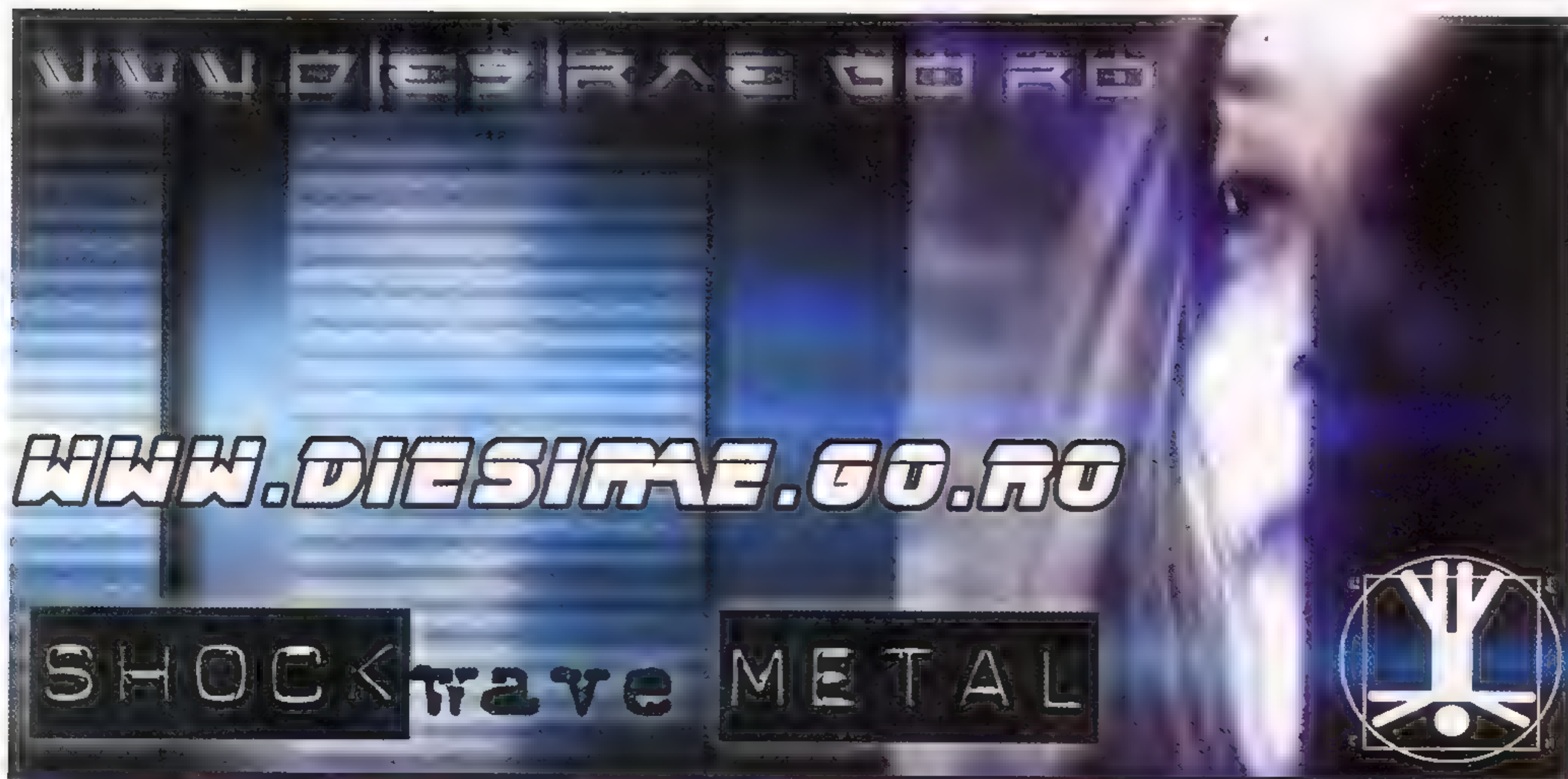
Pentru testul de imprimante am folosit o foaie de text alb-negru cu fonturi de diferite mărimi și stiluri și o imagine color la o rezoluție de 72dpi. Timpul de tipărire este timpul cronometrat din momentul apăsării butonului din Word și momentul când este terminată foaia. Conectarea la calculator am realizat-o pe portul USB la toate imprimantele care aveau această posibilitate (în afară de imprimanta Lexmark Z12 care nu avea drivere pentru conectarea pe USB) și pe paralel la celelalte imprimante.

negru pentru tipărirea monocrom, fie un cartuș CMY pentru tipărirea color. Dacă există o porțiune neagră pe o imagine color, negrul era obținut prin amestecarea culorilor din cartuș, dar semăna mai mult cu verdele închis sau griul.

Calitatea tipăririi depinde de rezoluția imprimantei măsurată în DPI (dots per inch) și de numărul de nuanțe pe care le poate avea un punct tipărit. Teoretic, cu cât este mai mare rezoluția și numărul de nuanțe pe punct cu atât este mai bună imaginea obținută. Practic imprimantele aleg doar una din cele două variante, în funcție de locul unde sunt folosite. Astfel imprimantele folosite în grafica profesională optează pentru un număr

mai mare de nuanțe pe punct pentru obținerea unei imagini cât mai fotografice, pe când cele de birou necesită o rezoluție mare pentru a obține o bună calitate a textului tipărit.

Oricare ar fi tehnologia folosită pentru tipărire, până la urmă se ajunge tot la cerneală pe hârtie și de aceea aceste două elemente sunt esențiale pentru a obține rezultate de calitate. Marile firme producătoare de imprimante își păzesc cu strictețe formulele pentru cerneală și își produc singure hârtia lucioasă necesară pentru imagini de calitate fotografică. Să vedem însă ce rezultate au obținut imprimantele ele fiind structurate pe 2 categorii în funcție de preț, de aproximativ 100\$ și 150\$.



Cannon BJC 6000

În prealabil: A fost cea mai scumpă imprimantă dintre cele testate



Canon BJC6000, deși a fost cea mai scumpă imprimantă dintre toate cele testate, cu un preț în jur de 150\$ nu a dovedit în totalitate că merită suma care se cere

investită. BJC 6000 este livrată cu un cd cu drivere, un cd cu documentație și câteva utilitare, cartușe alb negru și color. Imprimanta se poate conecta la calculator doar pe portul paralel

(cablul trebuie cumpărat separat), se instalează destul de ușor și se calibreză automat. Pentru a putea conecta imprimanta pe portul USB trebuie cumpărat separat un kit de instalare. Rezoluția maximă la care poate tipări imprimanta este 1440x720dpi atât în modul alb negru cât și color și se realizează prin folosirea tehnologiei termice. Un avantaj al acestei imprimante este posibilitatea de a schimba separat cartușele pentru fiecare culoare în parte (se realizează o economie de aproximativ 20%). Cartușul negru are 160 de duze iar cel color are 48 de duze pentru fiecare culoare. Ca toate celelalte imprimante, și BJC 6000 poate tipări pe tot felul de tipuri de hârtie, țesături, cărți de vizită etc.

Viteza cu care poate tipări este de 8ppm în modul text și de 5ppm pentru pagini color, viteză cu care s-a situat pe locul 2 în top, dar doar pagina alb-negru a avut o calitate bună. Pagina cu poză a avut culori cam spălăcite și pe anumite porțiuni au ieșit niște pete mici roz. Un alt dezavantaj al imprimantei este dimensiunea cam mare (5.9 kg) și zgomotul pe care îl face la tipărire (48db) și la reglarea capetelor (o reglare pe care o face la fiecare imprimare în parte și la începerea ei și la terminare).

Detalii

Distribuitor	N/A
Ofertant	Best Computers
Telefon	01-314 76.98
Adresa	Bd Elisabeta 51
Web	www.bestcomputers.ro
Preț	179\$

Hewlett Packard 930C

În prealabil: Tipărire impecabilă a paginii color și o viteză mare de tipărire.



HP930C a ieșit pe primul loc în topul imprimantelor cu preț în jur de 150\$ datorită tipăririi impecabile a paginii color și a vitezei mari de tipărire. Imprimanta vine livrată cu documentație

amănunțită în limba română, CD cu drivere, un CD cu un ghid turistic și harta Europei, două cartușe (unul negru și unul CMY) și un pachet de hârtie foto. Conectarea imprimantei se poate face fie pe portul

paralel fie pe portul USB al calculatorului (cablurile trebuie cumpărate separat), iar instalarea este foarte simplă. După instalare capetele de tipărire se calibreză și se curăță automat.

Rezoluția la care tipărește imprimanta este cea mai mică comparativ cu a celorlalte imprimante din aceeași categorie de preț. Pe o foaie normală HP930C poate imprima cu o rezoluție de maxim 600x600dpi. Totuși, culorile sunt foarte vii deoarece, folosind tehnologia proprietară Hewlett Packard: PhotoRet III, suprapune 29 de picături una peste alta și poate obține până la 3500 de culori. Acest lucru este posibil deoarece cartușul negru conține 300 de duze iar cel color conține 408 duze (câte 136 pentru fiecare culoare). Dacă se folosește hârtie specială PhotoRet, impri-

manta poate ajunge la o rezoluție de 2400x1200dpi. Poate tipări pe hârtie de diferite tipuri și dimensiuni (hârtie normală, foto, infinită), plicuri, etichete, cărți de vizită sau coli transparente. Pe o pagină normală de 21x29.7cm poate tipări 20.3x28.3cm. Este silențioasă la tipărire și are multă memorie (4Mb) lucruri care o fac ideală pentru folosirea ei ca imprimantă de rețea. Singurul minus pe care l-am găsit a fost că nu avea un ghidaj destul de mare pentru foile de intrare, lucru care putea duce la prinderea oblică a hârtiilor și la întârzierea prinderii paginii.

Detalii

Distribuitor	Alslys Data
Ofertant	Alslys Data
Telefon	01-411.26.26 / 411.27 27
Adresa	Drumul Sarii 888, Bucuresti
Web	www.alslys.ro
Preț	156\$

Epson Stylus Color 760

În prealabil: Rezoluția maximă pe care o poate atinge este de 1440x720dpi



Epson Stylus Color 760 a ieșit pe locul 2 la imprimantele cu preț aproximativ 150\$. Este livrată cu manual de instalare, 2 cartușe de tuș, CD cu drivere care

conține și programul Perfect Picture Imaging Picture. Se instalează foarte ușor pe paralel sau pe USB (nici ea nu are cabluri pentru conectare la computer). Imprimanta folosește pentru

tipărire tehnologia piezo electrică și are 2 capete de tipărire: unul negru care are 144 duze și unul color CMY cu 114 duze (38 pentru fiecare culoare). Combinând tehnologia Variable-Sized Droplet cu Ultra Micro Dots imprimanta poate obține picături de 4 picolitre și poate tipări puncte de 8 dimensiuni diferite pentru a mări viteza de imprimare. Rezoluția maximă pe care o poate atinge este de 1440x720dpi pe orice tip de hârtie. Totuși această rezoluție se obține prin trecerea capului de tipărire de două ori prin același loc, lucru reflectat de timpii mari pe care i-a realizat imprimanta la tipărirea pe calitate maximă. Diferența dintre tipărirea la 720x720 și cea la 1440x720 nu este sesizabilă pe hârtie

normală. Stylus Color 760 poate imprima pe hârtie de toate dimensiunile și grosimile plicuri, etichete, hârtie infinită. Driverul combinat cu programul Photo Enhance permite setarea rezoluției de la 180x180dpi până la 1440x720dpi precum și un control mare asupra imaginii tipărite. Calitatea paginilor de text este foarte bună. Stylus Color 760 este cea mai bună imprimantă pentru tipărirea de documente text sau de pagini care conțin imagini care nu necesită calitate fotografică.

Detalii

Distribuitor	MB Distribution
Ofertant	MB Distribution
Telefon	(01) 230 03 14
Adresa	Barbu Vacarescu nr. 182
Web	www.mbd.ro
Pret	N/A

Xerox DocuPrint M750

În prealabil: Posibilitatea de a tipări foarte repede în modul xpres



Xerox Docuprint M750 a ieșit pe locul 3 la imprimantele cu preț peste 150\$. Este livrată cu CD cu drivere, documentație amănunțită în limba română

și cartușe separate pentru fiecare culoare. Instalarea se realizează foarte simplu pe portul USB sau pe portul paralel dar cablul trebuie cumpărat separat. M750 folosește metoda termică

de imprimare. Rezoluția maximă pe care o poate obține imprimanta este de 1200x1200dpi atât în modul color cât și în modul alb negru, indiferent de tipul de hârtie folosit iar viteza maximă este de 10ppm pentru text și 6ppm color. Xerox a fost prima companie care a introdus cartușe separate pentru fiecare culoare. Acest lucru duce la economisirea de cerneală pentru că nu mai trebuie schimbat tot cartușul când se termină o culoare. Acest avantaj se observă cel mai bine dacă imprimanta este instalată într-un birou și trebuie tipărit în mai multe exemple un document color în care predomină o anumită culoare.

Un alt avantaj al impri-

mantei este posibilitatea de a tipări foarte repede în modul xpres. În acest mod pagina color a fost tipărită în 27 secunde și cea alb negru în 21 secunde, acesta fiind și recordul absolut pentru tipărire la imprimantele testate. Mai mult, pierderea de calitate în acest mod de tipărire este destul de scăzută. Toate aceste lucruri plus memoria de 2Mb fac imprimanta Docuprint M750 ideală pentru folosirea ei ca imprimantă de rețea pentru tipărirea de documente care nu necesită calitate fotografică a tipăririi.

Detalii

Distribuitor	Xerox
Ofertant	Xerox
Telefon	(01) 303 35 32
Adresa	Dimitrie Pompeiu 9-9A
Web	www.xerox.ro
Pret	139\$

Cannon BJC 2100

În prealabil: Tehnologia folosită pentru tipărire este cea termică



Cannon BJC2100 a ieșit pe locul 4 în topul imprimantelor sub 100\$, loc pe care și l-a disputat cu imprimanta C8 de la Xerox și pe care a învins-o nu pentru că a

tipărit mult mai bine ci doar pentru că a avut mai puține minusuri. Ca dotări standard a venit cu un manual de utilizare, un cd cu drivere, un cd cu documentație dar fără limba română și două

cartușe cu cerneală (unul negru și unul CMY). Se poate conecta la calculator pe USB sau pe portul paralel și se instalează foarte ușor. Tehnologia folosită pentru tipărire este cea termică și este realizată cu un cartuș negru cu 64 duze și unul color cu 128 duze care se instalează prin simpla așezare a lor în suportul din interiorul imprimantei (nu trebuie apăsate sau așezate într-un fel care să necesite atenție deosebită). Rezoluția maximă pe care o poate atinge imprimanta este de 720x360dpi atât în modul alb negru cât și în modul color indiferent de tipul de hârtie folosit. În afară de hârtie normală, BJC2100 mai poate tipări pe hârtie foto, hârtie continuă, cărți de vizită, plicuri. Acestea se încarcă în poziție verticală

în spatele imprimantei într-o cantitate de maximum 50 de coli normale. Imprimanta este foarte mică (are doar 2.4 kg) și este silențioasă la tipărire (45db). La pagina alb negru imprimanta s-a descurcat destul de bine ocupând locul 2 în ceea ce privește calitatea dar a ocupat ultimul loc la timpul de tipărire cu 8 minute 4 secunde pentru o singură pagină text calitate maximă. La pagina color a ocupat locul 4 din cauza culorilor cam spălăcite și a petelor roz pe care le-a tipărit pe poză ca și modelul BJC6000.

Detalii

Distribuitor	N/A
Ofertant	Best Computers
Telefon	01-314.76.98
Adresa	Bd Elisabeta 51
Web	www.bestcomputers.ro
Pret	83\$

Hewlett Packard 640C

În prealabil: O imprimantă de nivel mediu



Hewlett Packard 640C a ieșit pe locul 3 la imprimantele sub 100\$. Ea nu a mai putut să se ridice la valoarea imprimantei 930C decât din punct de vedere al prezentării și dotărilor inițiale. Este livrată

cu CD cu drivere, manual de instalare în limba română și două cartușe cu cerneală. Instalarea se realizează foarte ușor fie pe portul paralel fie pe portul USB al calculatorului. Pentru HP640C rezoluția

maximă este 600x600 în modul text pe hârtie normală, 600x300 color pe hârtie specială și 300x300 color pe hârtie normală. Acestea sunt cele mai mici rezoluții pe care le putea atinge o imprimantă dintre toate cele testate. Cum numărul de culori pe care le putea produce pentru un punct nu mai era așa mare ca la 930C, imprimanta a ieșit pe locul 2 la calitatea pozelor color. La tipărirea textului rezoluția mică a situat-o abia pe locul 5. Un dezavantaj al imprimantei este modul de încărcare al hârtiei care este depozitată într-o tavă orizontală de sub imprimantă (maxim 100 de coli normale). Este clar că imprimantele cu încărcare verticală au avut un avantaj pentru că la acest nivel al prețului,

mecanismul este foarte simplu și la care cu încărcare orizontală pur și simplu durează prea mult până hârtia este prinsă în mecanism. HP640C poate tipări și pe plicuri, cărți de vizită sau etichete.

Design-ul imprimantei este destul de interesant având un capac albastru transparent. Din punct de vedere al funcționalității ies în evidență zgomotul mic pe care îl face la tipărire, o calitate destul de bună a imaginilor tipărite și prețul destul de mic. Pe ansamblu o imprimantă de nivel mediu.

Detalii

Distribuitor	N/A
Ofertant	Best Computers
Telefon	01-314.76.98
Adresa	Bd Elisabeta 51
Web	www.bestcomputers.ro
Pret	83\$

Xerox C8

În prealabil: La pagina color a ieșit din păcate doar pe ultimul loc



Xerox Docuprint C8 a ieșit pe locul 5 la imprimante sub 100\$. Este livrată cu CD cu drivere, documentație în limba română și cartușe de cerneală pentru fiecare

culoare. Se instalează foarte ușor dar nu se poate conecta la calculator decât pe portul paralel. Rezoluția maximă la care poate tipări imprimanta este de 600x600dpi pentru pagini

alb negru iar în modul color se pot atinge rezoluțiile de 600x600dpi pe foaie normală și 1200x600dpi doar pe hârtie specială. Pagina cu text a fost tipărită destul de bine imprimanta situându-se pe locul 3 la calitate deși timpul la calitate normală a fost cel mai mare: 1 minut 31 secunde. La pagina color a ieșit din păcate doar pe ultimul loc. Acest lucru s-a datorat în mod special tușului de proastă calitate din cartușele color care se usucă greu și se întinde dacă este atinsă pagina (la rezoluție mare hârtia normală iese practic udă) dar și punctelor mari de 92 picoltri pe care le produce imprimanta. Deși este mică, totuși la tipărire a făcut zgomot mare și foarte enervant: se auzea un țuit la fiecare trecere a

capului de tipărire peste foaie ca și cum bara de susținere a capului nu ar fi fost unsă. C8 poate primi la intrare până la 100 de coli de hârtie normală care se încarcă vertical, dar la test au fost multe momente când a prins mai multe coli o dată și hârtia a rămas blocată.

Avantajele pe care le are sunt prețul mic, dimensiunea redusă (chiar dacă are o greutate mult mai mare decât celelalte) și cartușele separate pentru fiecare culoare ca și la celălalt model de la Xerox.

Detalii

Distribuitor	Xerox
Ofertant	Xerox
Telefon	303 35 32
Adresa	Dimitrie Pompeiu 9-8A
Web	www.xerox.ro
Pret	79\$

Lexmark Z12

În prealabil: De departe cea mai ieftină imprimantă testată



Lexmark Z12 a fost de departe cea mai ieftină imprimantă testată dar nu a ieșit decât pe ultimul loc. Imprimanta este livrată cu un cd cu drivere, manual de utilizare și un cartuș color. Z12 poate

comunica cu calculatorul fie pe portul USB fie pe portul paralel (nu are cablu în cutie dar a fost livrată cu un cablu de la firmă).

Imprimanta se instalează destul de greu pentru că cd ul nu conține

și driverele de USB iar după instalare trebuie calibrată manual. Programul care pornește la tipărire arată parcă ar fi fost făcut pentru Win 3.11 și a blocat calculatorul când am pornit imprimanta fără hârtie. Rezoluția la care imprimanta poate ajunge este de 1200x1200 dpi atât pentru modul text cât și pentru pagini color dar acest lucru nu prea este foarte folositor pentru că în Z12 nu se poate pune decât un singur cartuș (ori cel negru pentru tipărirea text ori cel color pentru poze). La tipărirea paginii de text Z12 a ieșit pe ultimul loc la calitatea imprimării dar a avut cel mai bun timp. Noi nu am testat imprimanta decât în modul text pentru că nu am avut decât un cartuș de tuș negru. Era totuși interesant

de văzut cum ar fi arătat culoarea neagră de pe o poză când era folosit cartușul color deoarece trebuia formată prin amestecarea celor 3 culori CMY.

Singurele lucruri bune care se pot spune despre imprimantă sunt că este ieftină, foarte mică (are doar 1.8 kg plus 1 kg transformatorul care este separat), face foarte puțin zgomot în timp ce tipărește (doar 42 db) și dispune de sistemul Accu Feed care-i permite să prindă fără probleme foile de diferite grosimi.

Detalii

Distribuitor	N/A
Ofertant	Best Computers
Telefon	01 314 76 98
Adresa	Bd Elisabeta 51
Web	www.bestcomputers.ro
Pret	60\$

Lexmark 3200

În prealabil: Silențioasă la tipărire și are multă memorie



Lexmark 3200 a ocupat locul 2 în topul imprimantelor sub 100\$, foarte aproape de Epson Stylus Color 670 în ceea ce privește calitatea tipăririi. Este livrată cu un

CD cu drivere, manual de instalare și două cartușe de tuș (unul negru și unul CMY). Un lucru negativ este posibilitatea conectării imprimantei la computer doar prin intermediul portu-

lui paralel. Ca și la cealaltă imprimantă de la Lexmark, softul este destul de vechi și crează probleme: de exemplu cere restartarea calculatorului la alinierea capetelor sau la alte modificări în setarea imprimantei. Aceste două lucruri fac imposibilă folosirea imprimantei în rețea: softul minimizează toate aplicațiile deschise pe calculatorul pe care este instalată imprimanta în momentul în care începe tipărirea iar portul paralel încetinește calculatorul pe care este instalată imprimanta.

Rezoluția maximă pe care o poate obține Lexmark 3200 este de 1200x1200 dpi atât la tipărire alb negru cât și la tipărirea paginilor color indiferent de tipul de hârtie folosit. La tipărirea pe calitate normală imprimanta

s-a descurcat excelent și la pagina color și la cea de text ocupând primul loc. Lexmark 3200 deține și recordul testului la timpul de prindere al hârtiei cu aproximativ 5 secunde. Poate primi la intrare până la 100 de pagini de hârtie normală pe care le încarcă prin partea de sus.

Lexmark 3200 este foarte bună dacă este folosită ca imprimantă de birou. Deși la calitate se apropie de Epson 670, ea este mult mai ieftină (cu aproximativ 25\$).

Detalii

Distribuitor	N/A
Ofertant	Best Computers
Telefon	01-314.76.98
Adresa	Bd E. Sabeta 51
Web	www.bestcomputers.ro
Pret	80\$

Epson Stylus Color 670

În prealabil: "silențioasă la tipărire și are multă memorie"



Epson Stylus Color 670 a ieșit pe primul loc la imprimantele cu preț sub 100\$. Este livrată cu cd cu drivere, manual de utilizare și două cartușe de cerneală. Se instalează ușor pe USB

sau paralel dar după instalare capetele trebuie calibrate manual. Rezoluția maximă pe care o poate atinge imprimanta este de 720x360dpi atât pentru paginile color cât și pentru paginile text și se real-

izează cu un cap de tipărire negru cu 64duze și un cap de tipărire color CMY cu 32duze pentru fiecare culoare. În mod normal imprimanta tipărește la rezoluția de 360x360dpi iar pentru a obține o calitate mai bună capul de tipărire trece de două ori prin același loc și se ajunge la 720x360dpi dar cu dublarea timpului, fapt care a dus la clasarea imprimantei pe ultimul loc la timpul de tipărire color calitate maximă. Imprimanta a ieșit pe primul loc la calitatea tipăririi alb negru și la pagina color pe calitatea maximă iar la color calitate normală a fost la egalitate cu Lexmark 3200 și HP640C. Oricum la tipărirea color imprimanta trebuie ajutăată cu programul Photo Enhance care se

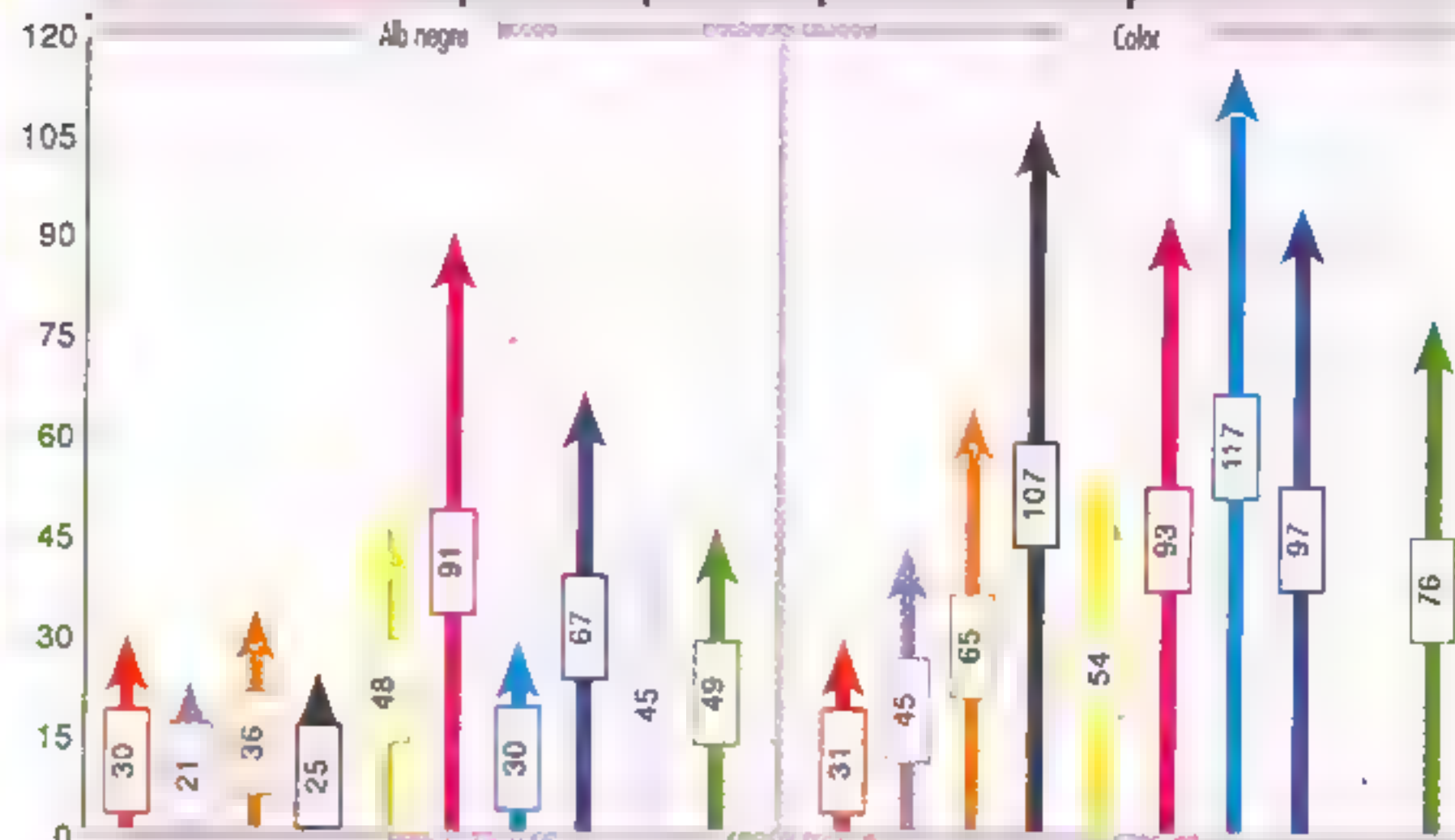
instalează cu driverele pentru că, folosind setările implicite, imaginea iese întunecată. Un alt avantaj al imprimantei este modul de încărcare a foilor care se face în poziție verticală, cu maxim 100 de pagini, și care duce la o prindere rapidă a hârtiei și la maximizarea suprafeței tipărite. Cu această metodă de prindere a paginilor se pierde doar 3mm de jur împrejurul unei coli de dimensiune A4. Singurul neajuns pe care-l are imprimanta este zgomotul cam mare pe care îl face la tipărire.

Detalii

Distribuitor	MB Distribution
Ofertant	MB Distribution
Telefon	011 220 03 14
Adresa	Barbu Vacarescu nr 162
Web	www.mbd.ro
Pret	105 EU

	Canon BJC6000	HP 930C	Epson 760	Xerox M750	Canon BJC2100	HP 640C	Xerox C8	Lexmark Z12	Lexmark 3200	Epson 670
RM alb/negru	1440x720	600x600	1440x720	1200x1200	720x360	600x600	600x600	1200x1200	1200x1200	1440x720
RM color	1440x720	300x600	1440x720	1200x1200	720x360	300x300	600x600	1200x1200	1200x1200	1440x720
RM hârtie specială	1440x720	2400x1200	1440x720	1200x1200	720x360	600x300	1200x600	1200x1200	1200x1200	1440x720
Greutate	5.8 kg	5.7 kg	5.2 kg	6.95 kg	2.4 kg	5.3 kg	4 kg	1.8 kg	3.8 kg	5.2 kg
Capac. coli ieșire	50	50	100	50	-	50	50	50	-	-
Capac. coli intrare	130	100	100	150	100	100	100	100	100	100
Dimensiuni	18.7x8.1x12.8	17x8x16	17.7x10.5x6.8	18.5x15.2x8.6	14.5x6.5x7.5	17.2x7.9x16	17.1x13.8x10.5	14.7x8.4x4.9	18.3x11x8.2	17.1x11.5x6.6
Memorie	128k	4Mb	256k	2 Mb	54 k	512k	512 kg	-	-	32 k
Zgomot	48db	-	42 db	45 Db	45 Db	49 Db	46 Db	-	-	47 Db
Principiu tipărire	Thermal	Thermal	Piezo-el	Thermal	Thermal	Thermal	Thermal	Thermal	Thermal	Piezo-el
Viteză tipărire text	8 ppm	4.5 ppm	7 ppm	10 ppm	5 ppm	6 ppm	5 ppm	6 ppm	6 ppm	5 ppm
Viteză tipărire color	5 ppm	2 ppm	6 ppm	6 ppm	2 ppm	3 ppm	2 ppm	3 ppm	2.5 ppm	3.5 ppm
Număr cartușe	4(C/M/Y/K)	2 (CMY/K)	2 (CMY/K)	4(C/M/Y/K)	2 (CMY/K)	2 (CMY/K)	4(C/M/Y/K)	1 (Color/Black)	2 (CMY/K)	2 (CMY/K)
Preț	179\$	156\$	N/A	139\$	83\$	83\$	79\$	60\$	80\$	105 Euro
Ofertant	Best	Alsys	MB Distrib	Xerox	Best	Best	Xerox	Best	Best	MB Distrib
Telefon	314.76.98	411.26.26	230.03.14	303.35.32	314.76.98	314.76.98	303.35.32	314.76.98	314.76.98	230.03.14

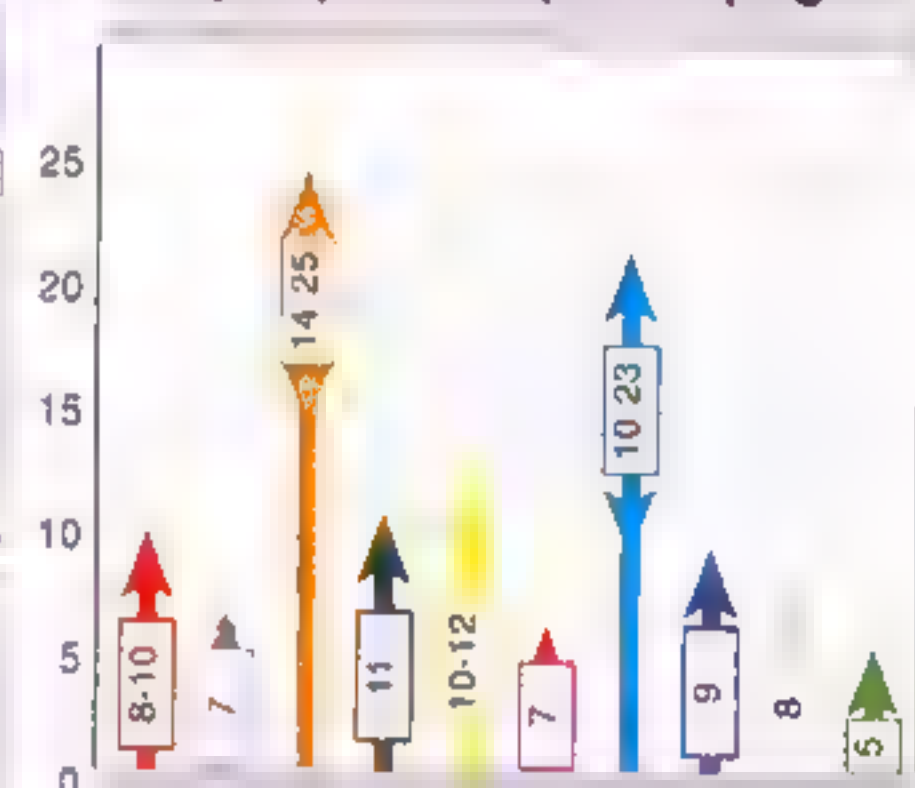
Timpi de tipărire pe modul rapid



Timpi de tipărire pe modul best quality



Timpul până la prima pagină



Sub 100 de dolari

1	Epson Stylus Color 670 Color: 8 Alb/negru: 8	
2	Lexmark 3200 Color: 7 Alb/negru: 8	
3	HP640C Color: 7 Alb/negru: 6	
4	Canon BJC 2100 Color: 5 Alb/negru: 7	
5	Xerox Docuprint C8 Color: 4 Alb/negru: 6	
6	Lexmark Z12 Color: N/A Alb/negru: 4	

Aprox. 150 de dolari

1	HP 930C Color: 9 Alb/negru: 9	
2	Epson Stylus Color 760 Color: 8.5 Alb/negru: 9.5	
3	Xerox M750 Color: 7 Alb/negru: 7	
4	Canon BJC6000 Color: 5 Alb/negru: 7	

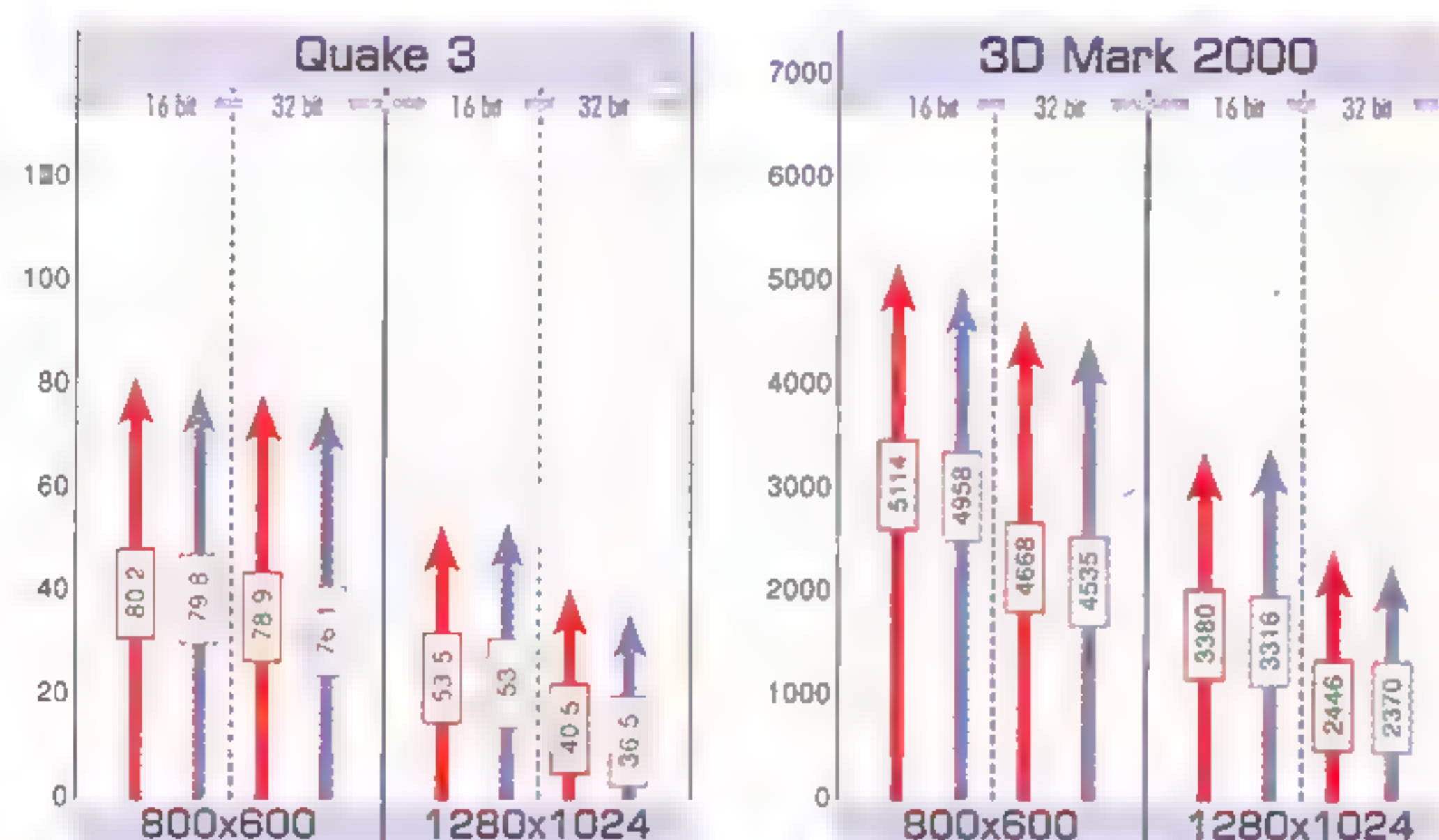
Cei cu Athlon au fost vânduți de creșteri de performanțe o dată cu apariția lui Detonator 3 (6.18) ce aproape nu rula pe aceste sisteme. Detonator 6.31 vine acum teoretic în ajutorul lor...

Detonator 6.31

Tip articol: Test - Apertie: A aparut - Redactor: Daniel Rosu

Nvidia a lansat o nouă variantă a driverelor Detonator care au ajuns acum la versiunea 6.31. Am testat noile drivere pe două sisteme, unul cu AMD Athlon la 600Mhz și unul cu Intel PIII la 700Mhz, folosind pentru acest test Quake3 și 3DMark2000. Pe sistemul cu PIII am făcut o comparație cu vechile drivere versiunea 6.18 dar rezultatele au fost destul de ciudate. Astfel, folosind noile drivere, Q3 a mers puțin mai greu, numărul de fps-uri scăzând pe diferitele rezoluții și adâncimi de culoare, față de testul cu driverele 6.18. În 3DMark2000 notele obținute au fost mai bune în rezoluțiile mari (1024x768 și 1280x1024) și mai slabe în 800x600, deși diferența nu a fost foarte mare. Pe sistemul cu Athlon la 600 am făcut comparație cu driverele Detonator2 versiunea 5.22 deoarece 6.18 (Detonator 3) blochează calculatorul cu opțiunea AGP Fast writes activată în bios. Chiar și fără această opțiune calculatorul are mari șanse să se blocheze în aplicațiile 3D. Aici se pare că cei de la Nvidia au adus cele mai multe îmbunătățiri la noile drivere pentru că au obținut rezultate mai bune în toate testele efectuate și oricum, cel mai important lucru este că nu se mai blochează

Performanța pe Athlon a lui Detonator 6.31 față de 5.22



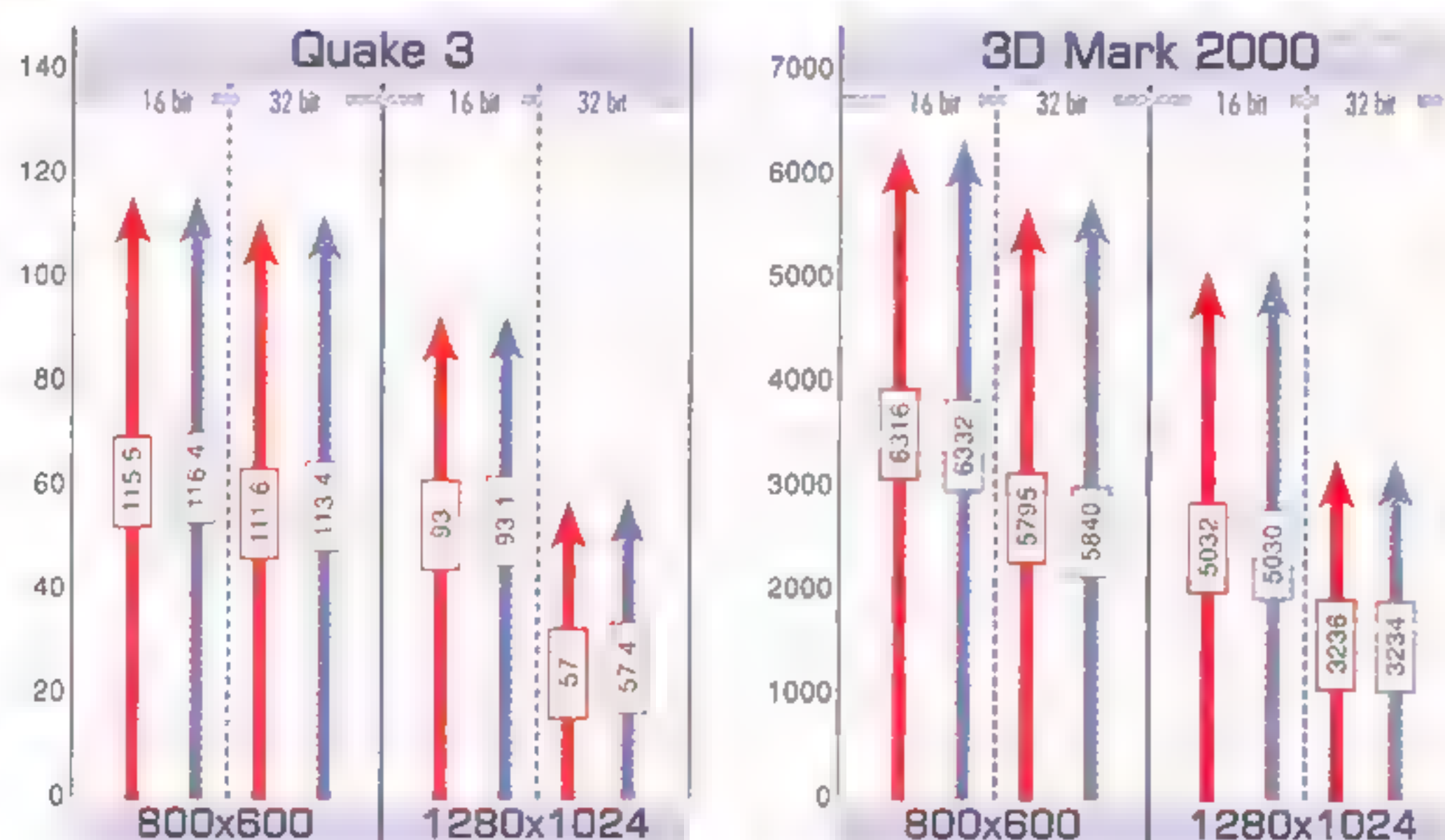
Sistemul de test

Placa de baza: Epox K7XA (KX133)
 Driver: Vga 4in1 4.24
 Procesor: Athlon 600
 Memorie: Infineon 128 MB Pc100
 Hard Disk: BM DJNA 15 MB
 Placa video: WnFast GeForce DDR
 Driver #1: Detonator 2 (v. 5.22)
 Driver #2: Detonator 6.31

Teste

Test #1: Quake 3 Arena
 versiunea: 1.11
 modul: demo001
 Test #2: 3Dmark2000
 versiunea: Build 335
 modul: Overall Performance

Performanța pe Pentium 3 a lui Detonator 6.31 față de 6.18



Sistemul de test

Placa de baza: ASUS P3BF
 Driver: Intel inf v. 2.30.0031b
 Procesor: Coppermine 700 (7x100 MHz)
 Memorie: Infineon 128 MB Pc100
 Hard Disk: BM DJNA 15 MB LOMA 66
 Placa video: WinFast GeForce 2 GTS
 Driver #1: Detonator v6.18
 Driver #2: Detonator v6.31

Teste

Test #1: Quake 3 Arena
 versiunea: 1.11
 modul: demo001
 Test #2: 3Dmark2000
 versiunea: Build 335
 modul: Overall Performance

calculatorul. Ca o concluzie recomandăm folosirea noilor drivere

deoarece se pare că sunt mai stabile pe toate sistemele, iar în cazul computerelor cu pro-

cesoare Athlon diferența de viteză este evidentă în toate aplicațiile.

Overclocking comparat

Tip articol: Test comparativ - Redactor: Daniel Rosu

Toată lumea a auzit de overclocking. Acum o să vedem la ce e bun și cum se face.

Overclockingul este posibil datorită modului de producere a procesoarelor. Într-o fabrică de procesoare nu se produc chipuri la toate frecvențele care există pe piață, ci doar la procesoare de un anumit tip care sunt apoi testate și astfel se decide frecvența la care vor fi vândute. Deci, procesoarele care se obțin într-un lot pot avea frecvențe diferite din cauza tehnologiei complexe de producere. Marile companii sunt destul de conservatoare în ceea ce privește marcarea frecvenței procesoarelor și deși sunt interesați să vândă procesoare la frecvențe mari, ele nu exagerează pentru că un chip are nevoie de stabilitate în funcționare și astfel procesoarele de pe piață sunt marcate la o frecvență inferioară decât cea la care pot funcționa.

Viteza procesorului se obține prin înmulțirea factorului de multiplicare cu frecvența FSB (front side bus). Deocamdată vitezele standard pentru bus-ul sistemului sunt de 66MHz și de 100MHz. Pentru a overlocka un procesor trebuie modificați unul din cei doi factori care-l determină viteza. Modificarea multiplicatorului nu este posibilă decât pentru modele mai vechi de procesoare (la Intel doar procesoarele înainte de PII). La K6-2 multiplicatorul nu este blocat și de exemplu se poate overlocka un procesor de la 350MHz (3.5 multiplicator x 100 FSB) la 400 (4x100). Totuși cea mai întâlnită metodă de overclocking este prin modificarea FSB ului. Front Side Bus este viteza cu care procesorul comunică cu placa de bază, în special cu AGP și PCI, și de aceea prin această metodă de overclocking se obțin rezultate mai bune decât în cazul în care s-ar modifica doar multiplicatorul. Prin această metodă crește atât viteza procesorului cât și viteza cu care

comunică cu restul sistemului și astfel rezultatele sunt mai bune. Deci, teoretic dacă ai un sistem la 366MHz (5.5x66) și îl duci la 400MHz (6x66) el nu va merge mai bine ca un sistem la 350MHz (3.5x100) dus la 400MHz (4x100).

Cele mai bune procesoare pentru overclocking sunt Intel Celeron pentru că vin cu un FSB de 66MHz și acesta se poate mări ușor. Pentru celelalte procesoare FSB-ul trebuie mărit de la 100 și pot apărea probleme dacă memoria, placa video și celelalte plăci din calculator nu sunt de calitate. Cel mai important lucru de care ai nevoie pentru overclocking este placa de bază care trebuie să suporte cât mai multe frecvențe ale bus-ului. La o placă bună frecvența poate fi setată de la 66MHz până la 150MHz trecând prin aproximativ 10 frecvențe intermediare (75, 83, 103, 110, 112, 115, 124, 133, 140, 145). Setările se fac fie manual, prin modificarea jumperilor de pe placă, fie prin bios la plăcile mai noi. Tot la overclocking trebuie avut grijă de viteza AGP și PCI. AGP are viteza standard de 66MHz iar PCI jumătate adică 33MHz. Aceste viteze se obțin prin două rate standard - 1:1 pentru procesoare cu FSB ul la 66MHz și rata de 2:3 pentru FSB de 100MHz. Dacă placa de bază

este bună, frecvențele pentru AGP și PCI se setează separat de FSB, dacă nu, trebuie plăci de extensie bune (placă video, sunet, placă rețea și ce o mai fi pe acolo).

Overclockingul duce la îmbătrânirea componentelor din calculator din cauza procesului de "migrare a electronilor" din pastila de siliciu când temperatura este mai mare de 80 de grade și de aceea aveți nevoie de cât mai multe coolere (cooler bun pe procesor, pe placa video și eventual și la carcasa sistemului). Dacă vreți să aveți același procesor pe o perioadă mai mare de 10 ani nu ar trebui să încercați overclockingul. Oricâte coolere ați pune, la o anumită frecvență procesorul nu va mai merge chiar dacă este rece.

Placa video are și ea un procesor și deci poate fi și ea overlockată. La plăcile video acest lucru se face mai ușor prin softul plăcii sau dacă nu cu programul Powerstrip.

Noi am făcut overclocking la un sistem PIII la 700 MHz și la o placă video Geforce2 GTS. Sistemul mai avea: placă de bază Asus BX P38F, 128Mb SDRAM Infineon PC100 la 8ns, placă de sunet Creative Live, placă de rețea PCI, HDD IBM DJNA 15Gb. Procesorul l-am dus fără să se blocheze până la 866MHz adică 7x124MHz cu

bus PCI 33MHz. La un FSB de 133MHz calculatorul pornea dar la puțin timp după ce intram în Windows ori se bloca ori dădea o eroare fatală. La FSB 145 calculatorul nici nu mai boota. La placa video am ajuns cu procesorul de la 200MHz la 235MHz și cu memoria de la 333MHz la 380MHz. La o frecvență mai mare pentru procesorul plăcii video se bloca computerul sau în jocuri apăreau texturi tăiate, iar pentru o frecvență mai mare a memoriei apăreau dungulițe pe ecran. Iată mai jos cum a evoluat sistemul în funcție de ce am overlock-uit.

Sistemul de test

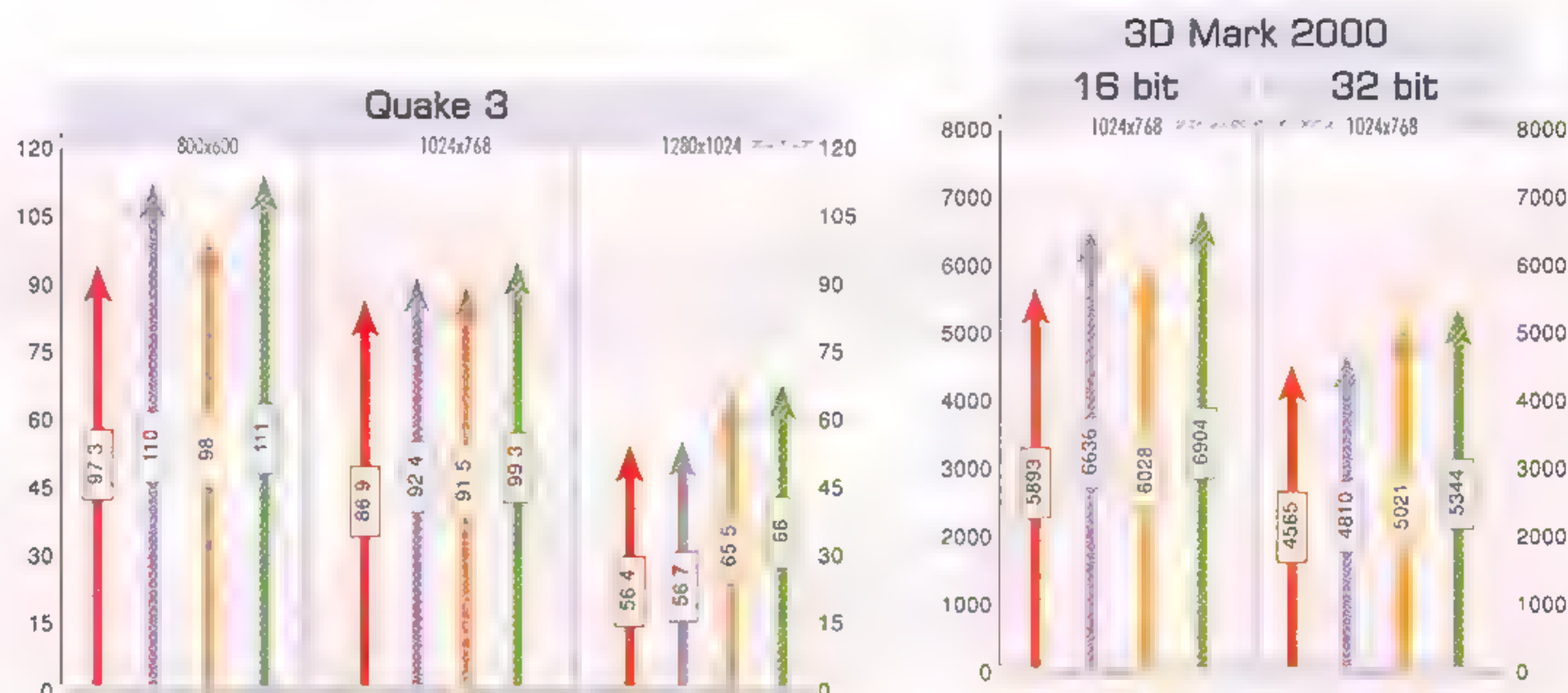
Placa de baza	ASUS P38F
Driver	Intel inf v. 2.30.0031b
Procesor	Coppermine 700 (7x100 MHz)
Memorie	Infineon 128 MB
Hard Disk	IBM DJNA 15 MB UDMA 66
Placa video	WinFast GeForce 2 GTS
Driver #1	Detonator v6.18
Driver #2	Detonator v6.31

Teste

Test #1	Quake 3 Arena
versiunea	1.11
modul	demo001
Test #2	3Dmark2000
versiunea	Build 335
modul	Overall Performance

Sistem normal	—
Procesor fortat	—
Placa video fortata	—
Ambele fortate	—

Legenda



Descoperă tehnologia*

din spatele
plăcilor

Leadtek!



* **Preferă sistemele**

DOTATE



software

O NOUA VERSIUNE

RAV Antivirus Desktop 8.0

Alături de AVX, RAV se înscrie printre cele mai cunoscute programe românești. Concluzia: românii se pricep să facă antivirusi. RAV a fost remarcat și de străini, UK Virus Bulletin și ZDNet cotându-l printre cele mai bune.

Motorul de detectare poate izola peste 47.000 de viruși, fie că sunt în fișiere obișnuite, executabile sau arhive. Pe calculatorul meu a reușit chiar să descopere o variantă a worm-ului Loveletter pe care nu am nici cea mai mică idee când am primit-o. Dar asta este altă poveste...

Programul are acum o interfață skinabilă (un lucru la modă din câte am observat în ultima vreme la tot felul de programe), un feature nu foarte necesar, dar care însă dă bine. RAV are module de scanare care lucrează în background și care supraveghează atât fișierele care vin de pe Internet cât și mail-urile, indiferent de browser sau manager de e-mail-uri. De asemenea sunt supravegheate și programele din suita Office. Actualizarea se face pe adresa de web <http://www.rav-antivirus.com> sau <http://www.gecadsoftware.com>. Printre avantajele RAV-ului se mai numără și modulele de scanare pentru DOS și Linux, gratuite pentru utilizatorii individuali.

TINE-L IN LESĂ

Caută fișiere

Sleuthhound este un tool de căutare a fișierelor pe hard-disk ca un engine de search de pe web. Foldere, directoare și drive-uri sunt organizate în zone de căutare și sunt updatate automat, în cazul în care conținutul lor se schimbă. Criteriile de căutare sunt numeroase și printre ele se numără și folosirea de operatori booleani. Cum ceea ce se caută este de obicei un cuvânt Sleuthhound va căuta cuvântul în numele, dar și în interiorul fișierelor care pot fi de aproape orice tip, suportate prin intermediul unor plugin-uri

Pe scurt

Traducere automată și nu numai

Aveți nevoie să traduceți ceva din franceză în italiană, sau din germană în engleză? Babylon poate face acest lucru pentru dumneavoastră. Trebuie doar să selectați textul pe care doriți să îl traduceți și să îl copiați în fereastra programului, apoi să apăsați butonul Translate. Dar lucrurile nu se opresc aici: Babylon poate fi folosit și ca motor de căutare pe Internet, și ca sursă de definiții sau știri din diverse domenii: bursă, sport, vreme, etc. Programul este gratuit, singurul său dezavantaj fiind faptul că are nevoie de o conexiune la Internet pentru a funcționa.

Să ne jucăm fără CD

Virtual CD a ajuns la versiunea 3.0.4 și este în continuare unul dintre cele mai apreciate programe de emulare a CDRom-ului de pe piață. Putând să emuleze până la 23 de drive-uri simultan, dacă aveți resursele de sistem necesare, Virtual CD vă permite să ascultați muzica preferată și să vă jucați jocuri fără să mai fiți nevoiți să schimbați compact-discurile.

O viață mai simplă, mai fără erori

ClickOff este un utilitar care vă salvează sănătatea mentală, apăsând automat pe butoanele din ferestrele de eroare. Acest lucru se poate dovedi foarte util, dar totodată foarte periculos, în funcție de eroarea respectivă. Nu ocupă decât 1-3% din timpul de calcul al procesorului.

PROGRAME CU IZ DE NUME DE CINTARETI.

Sonique

Sonique este unul dintre cele mai bune playere de mp3 la ora actuală, WinAmp, liderul clasamentului putând să îi simtă răsuflarea fierbinte în ceafă. Ultima versiune, 1.808, nu face însă decât să confirme avantajele și dezavantajele sale în fața WinAmp-ului. Printre avantaje se numără suportul pentru skin-uri cu forme diverse și transparentă, nu doar pătrate ca în cazul WinAmp-ului. În paranteză trebuie să fie spus că skin-urile pe care le folosește Sonique sunt mai mult decât bestiale, făcând chiar și cel mai artistic skin de WinAmp să pară o mîzgăleală amorfă a unui copil de trei ani. Din păcate acest lucru se traduce de cele mai multe ori printr-o lipsă totală de intuitivitate, utilizatorul trebuind să examineze timp de cinci minute cu atenție skin-ul pentru a putea localiza butonul de play. În plus, skin-urile complexe și meniurile animate fac ca

cerințele de sistem să crească destul de mult.

Sonique depășește totuși WinAmp pe partea de vizualizare (dacă nu punem la socoteală unele dintre plug-in-urile pentru acesta din urmă) și, analizând tot configurația implicită (default) a fiecărui player, se poate spune că Sonique câștigă mai multe puncte și la control și la configurarea sunetului (egalizator, amplificare, etc.) Suportul pentru numeroase fișiere este un atu al Sonique-ului, care poate reda și MPEG-uri și straniul format Ogg Vorbis, creat de compania iCast, care oferă o calitate net superioară mp3-ului la aceleași dimensiuni ale fișierului.

Cu toate acestea, ar fi fost de dorit o opțiune de căutare a numelor melodiilor de pe un CD audio în baza de date CDDb și posibilitatea de a redenumi mp3-urile. În rest, numai de bine.



NAVIGHEAZA PE OCEANELE VIRTUALE

ICQ Surf BETA

Cei care folosesc ICQ ar trebui să fie la curent și cu ICQ Surf, un programel care îți dă posibilitatea să discuți cu utilizatorii care accesează aceeași pagină de web ca și tine. În momentul în care activezi ICQ surf, intri automat în camera de chat a site-ului pe care îl vizitezi și în camera de chat a domeniului site-ului

respectiv, unde poți să discuți cu oricine mai vizitează același IP și are ICQSurf, desigur. Programul vine cu o listă de Hot Places, care se updatează în funcție de site-urile care sunt cele mai vizitate de utilizatorii ICQSurf. Fiind în stadiul de beta, programul este gratuit așa că grăbiți-vă să îl downloa- dați.

MUSIQUE FOR FREE

Nu te costă nimic
să faci muzică

O versiune gratuită a programului Pro Tools de la DigiDesign este disponibilă pentru download la site-ul producătorului. Până de curând disponibil doar pentru Macintosh, programul este un mixer multicanal dotat cu 8 canale audio (voce), două canale I/O pentru conectarea cu diverse ustensile, cum ar fi o orgă electronică și 48 de track-uri MIDI. O interfață grafică vă ajută să mizați toate acestea într-o melodie excelentă. Cu toate acestea nu vă așteptați ca acest program să se ridice la nivelul versiunii profesionale, că nu doar degeaba versiunea pentru specialiști costă 8000\$...



JOACA-TE IN PROGRAME DE MUZICA

Jocuri și pluginuri pentru WinAmp

Firma Wild Tangent a creat un API 3D pentru web, și dorind să îi facă oareșce reclamă, a produs câteva joculețe pe care le distribuie gratuit sub titulatura de plugin-



uri pentru WinAmp. Acestea pot fi rulate în minibrowserul WinAmp-ului, sau în oricare alt browser de Internet. Selecția Wild Tangent este constituită din Blasterball - o clonă de Arkanoid, PigPen - o clonă de PacMan, Checkers și Reversi, care sunt dame respectiv reversi, Gin, Hearts și Spades, care sunt o colecție insipidă de jocuri de cărți, Gem Master - o clonă de Tetris și, ceva mai interesante, Space Rocks - un arcade cu nave în spațiu,

Track Meet - un joc cu unele dintre probele de la olimpiadă și Speedway, un joc de curse care merge prost și pe un Pentium la 500 MHz.

În rest, oferta continuă cu o duzină de module de vizualizare, dintre care două, Atomic și Terrain, arată aproape excelent. Acestea din urmă (modulele de vizualizare) sunt disponibile și sub formă de screen-savere, ceea ce este un lucru bun dar nu neapărat necesar. Spală regiștrii cu șampon

Ashampoo WinOptimizer 2000 este un program de mici dimensiuni care are practic aceleași funcții cu Norton CleanSweep sau RegClean, doar că fiind nou apărut nu este atât de cunoscut încă. Fișiere în plus, regiștrii încâlciți, eliberarea spațiului pe hard, toate acestea nu constituie o problemă pentru WinOptimizer 2000, indiferent de versiunea de Windows pe care o aveți instalată pe calculator. Nu excelează prin nimic anume, însă este adware (sponsorizat cu bannere).

Pe scurt

■ Cu o floare nu se face primăvară
DeskSoft, cunoscuti (nu de foarte mulți) pentru managerul de fișiere Magellan Explorer au lansat o nouă provocare secretarelor



ostenite de scris prea multe e-mail-uri, un soi de combinație între Solitaire și Tamagotchi, numita sugestiv Desktop Flower. Acest mic program vă permite să creșteți o plantă într-un ghiveci direct pe desktop. Aveți de ales între o azalee, un filodendron, un cactus sau chiar un mic copăcel, toate realizate în 3D și care se dezvoltă de-a lungul timpului, chiar și când calculatorul este oprit. Trebuie să aveți grijă de plantă, să îi dați apă, îngrășământ și să aibă suficientă lumină și temperatura potrivită. Interesant, nu? :)

It's now safe to turn off your car

Windows pîna
și în mașină

Analizii prezic că pînă în 2006 peste 50% dintre mașinile noi și peste 90% dintre mașinile de lux vor fi dotate cu un computer cu conexiune la Internet. Microsoft nu vrea să piardă ocazia de a se extinde și în acest domeniu, astfel că și-a anunțat recent cea de-a treia versiune de Windows CE pentru automobile. Prima versiune a fost folosită în cadrul dispozitivului Clarion AutoPC, o combinație între casetofon, organizator și telefon celular, comandată vocal. Cea de-a doua versiune de Windows CE va rula pe computerul dedicat Internet ce va fi instalat de General Motors în noua serie de Cadillac-uri ce vor fi lansate pe piață la începutul anului următor.

Cea de-a treia și ultima versiune va lansa și Car.Net, un set de standarde bazat pe limbaje de programare open-source, nu doar pe programe Microsoft, care teoretic ar permite un schimb continuu de informații între mașină, casă și birou, în plus interacționând cu calculatoare, celulare și pagere.

PKZIP...IAR LA CONCURENȚA CU ARJ?

Din categoria vechi, dar bune

PKWare a lansat recent un pachet ce conține trei utilitare ce țin de domeniul arhivării. Este vorba de PKZip pentru Windows, versiunea 4.0, PKZip Command Line 4.0 și PKZip Explorer. PKWare este unul dintre cei mai vechi luptători pe frontul comprimării fișierelor, rezultatele programului PKZip clasându-se constant peste medie, fără însă a fi excelente.

Pentru multă vreme disponibil doar sub DOS, PKZip a câștigat mult cînd a trecut la modul de lucru sub 32 de biți. Numeroasele sale facilități îl recomandă chiar în fața WinZip-ului, completat fiind de programul care permite utilizarea în linie de comandă și de Explorer, care clasează și investighează arhivele.

MAI DIRECT DE ATIT NICI CA SE POATE

Microsoft lansează DirectX

Cu DirectX 8 jocurile vor merge mai repede, mai bine, mai frumos, ne promite Microsoft. Iar experiența multimedia va fi ceva nemaivăzut. După un beta foarte căutat și controversat, versiunea 8 vine ca o binecuvîntare pentru gamerii, programatorii și tweak-

erii înrăiți, astfel că în doar trei zile pe download.com se înregistraseră aproape 6 milioane de download-uri. Nu vă dau încă detalii pentru că veți găsi un test elocvent în numărul următor, precum și DirectX8 pe cd-ul ce va acompaña respectivul număr.

■ Discută fără teama
de a fi ascultat

Știi că atunci cînd trimiți un mesaj instant pe Internet el este trimis ca text necodat pe care îl poate intercepta și citi oricine? Asta indiferent dacă folosești Yahoo Messenger sau ICQ... Dacă dorești ca schimburile tale de mesaje să fie cu adevărat private, folosește VirusMD Personal Encrypter. Sub acest nume aparent periculos se ascunde un utilitar care poate cripta orice fișier, indiferent dacă este vorba de un document, pagină de web, imagine sau mai știu eu...un mp3 de exemplu. Pentru ICQ sau e-mail programul folosește o metodă mai rapidă, Fast Text Encryption, dar tot la fel de sigură. VirusMD Personal Encrypter este disponibil free-of-charge pentru 30 de zile, downloadabil de pe site-ul producătorului, www.virusmd.com



Soft Mail

Adrian Dorobăț

"Mai mult nu-ți pot spune, nu pentru că aș fi ipocrit, ci pentru că s-ar putea să vină unii, alții, să îmi pună întrebări mai complicate".

Alexandru Ghillis, București, snail-mail

Vă scrie un cititor fidel, artist plastic profesionist, cu un stagiul apreciabil ca pictor restaurator. De mai bine de un an, mi-am descoperit o mare pasiune: calculatorul. Am ajuns să realizez lucrări de artă în 3D, fiind totuși un autodidact 100% în informatică. Am obținut rezultate complexe, extrem de interesante cu PovRay sau Terragen, prelucrate apoi cu ajutorul altor programe, cum sunt Photoshop 5.5, [...], Deep Paint 2D sau Satori PhotoXL [...]. Îndrăznesc să vă rog să-mi răspundeți la următoarele întrebări:

1. Care credeți că ar fi structura minimă de alcătuire a unei echipe de creație a desenelor animate în 3D ori a jocurilor pe computer?
2. Care ar fi necesarul minim de echipament specific, pentru ca echipa să poată demara activitatea?
3. Se poate găsi în București bibliografie de specialitate (în limba română sau engleză) în legătură cu primele două întrebări? Unde anume? Puteți da câteva titluri apărute în ultimii ani?
4. Ce pot face pentru a reuși lansarea în execuție a fabulosului program 3D Studio Max 3? Deși a fost instalat cu succes, în momentul în care încerc să-l lansez, apare următorul mesaj de atenționare: "Hardware lock is not attached, or you are using the wrong lock, or the lock device drivers are not running!" Am introdus în directorul 3DS Max și crack-ul core-spunzător dar [...] tot nu înțeleg ce trebuie să mai fac pentru a porni acest program. Sunt convins că îmi veți putea da un sfat pertinent, care să mă depaneze.

Aș fi încântat să înscriu lucrările tale printre cele care apar lună de lună (cu unele intermitențe) la rubrica de Galerii Xtreme. Vrem și noi să vedem lucrările unui artist profesionist. Nu ne mai ține în tensiune... trimite-ne niște mostre. În ceea ce privește întrebările, iată ce îți pot spune:

1. Structura minimă ar fi de 1 (una) persoană. Există numeroși artiști care s-au constituit într-un one-man-show și produc lucrări interesante (ex. www.joecartoon.com, deși nu intră în zona 3D). Desigur că pentru un proiect mai complex e nevoie de mai mulți oameni. În cazul jocurilor 3D, pe partea de grafică cel puțin, echipa ar trebui să includă modelatori, animatori și designeri de nivele și texturi. Cred că patru oameni dotați cu talent și seriozitate ar fi suficienți pentru început, putând să-și împartă volumul de muncă în așa fel încât să nu trebiască să trăiască în fața calculatorului.
2. Necesarul minim ar fi o investiție de vreo 7500 - 10.000 de dolari din care să se cumpere o rețea compusă din cel puțin 4 calculatoare (cu Windows NT, plăci grafice profesionale orientate pe API-ul Glint și plăci de bază multiprocesor cu procesoare Intel de peste 500 Mhz) programele cu care urmează a se lucra (Lightwave, Maya, 3DS Max, Photoshop), un scanner și o imprimantă performantă și în cele din urmă (opțional) birouri și scaune. Însă având în vedere realitatea românească, cred că două calculatoare relativ performante, un scanner și o imprimantă sunt minimum necesar, dar nici pe departe suficient. Pe îndrăzneți îi așteaptă nopți albe petrecute în fața calculatorului, așteptând să se randeze o animație de 30 de secunde....
3. Bibliografia de specialitate este minunată, dar lipsește cu desăvârșire. Nu pot decât să-ți recomand editura Teora (www.teora.ro) cu "3D Studio

MAX-fundamente": 290.000 lei) și câteva cărți de peste 300.000 lei de la Librăria "Noi" de la Universitate. Și XtremPC, firește. Mai poți recurge și la munții de tutoriale de pe Net. În numărul trecut am publicat câteva adrese utile pentru acest lucru.

4. Cea mai simplă cale de a evita această eroare este să introduci o cheie hardware potrivită în portul paralel al calculatorului, cumpărând în concluzie programul original. Mai mult nu-ți pot spune, nu pentru că aș fi ipocrit, ci pentru că s-ar putea să vină unii, alții să îmi pună întrebări mai complicate.

Victor Thiery, prin e-mail
[După unele întrebări legate de jocuri, ne spune următoarele]: "În numărul 4 al revistei ați pus mai multe ghiduri de utilizare a mai multor programe... aș dori să puneți și pentru Nemo. La 3DS Max, cum pot salva în format 3ds? Mai puneți și voi un demo de la Lightwave 6 și MetaCreations Carrara... Apropo, cu ce program ați făcut interfața executabilului XtremCD?"

Doleanța ta cu privire la tutorialele pentru Nemo vine puțin cam târziu. Cred că poți găsi însă ceea ce te interesează la www.nemo.com. Din păcate demo-uri pentru Carrara și Lightwave 6 nu sunt disponibile. Dacă producătorii se vor îndura să pună la dispoziția doritorilor vreunul, îl vom înhăța iute și îl vom pune pe CD. În 3DS Max, ca să salvezi în format 3ds trebuie să selectezi un obiect și din meniul File să alegi opțiunea Export.

Alexandra Mezincescu, e-mail
Am cumpărat XtremPC și am încercat să instalez de pe CD "Paint Shop Pro 7 beta 2", dar

în momentul în care ar trebui să începă instalarea propriu zisă, îmi dă o eroare cum că nu își găsește nimic în timp. Există vreo soluție ca să meargă instalarea pînă la capăt?

Nouă beta-ul de Paint Shop Pro 7 ne merge foarte bine. O soluție la problema ta ar fi să restartezi calculatorul și să mai încerci o dată. Oricum în curând beta-ul va expira, din moment ce a fost lansată versiunea finală, al cărei demo îl vom pune de asemenea pe CD. Try again soon...

Silviu Castan, Tîrgu Mureș, e-mail
Am o filmare de 3 ore și ceva făcută pe un handycam JVC și vreau să scot un videoclip de vreo cinci minute. Ce program îmi recomandați pentru editare video, editarea sunetului și sincronizarea sunet-imagini? ... Menționez că am un calculator cu Pentium III la 800 Mhz, 128 Mb de RAM și placă video Voodoo Banshee.

Era interesant dacă ne-ai fi trimis și dimensiunile și tipul harddisk-ului, sunt și ele importante. În primul rând pentru editare video ți-ar fi mai utilă o placă ATI sau una Matrox. În al doilea rând nu știu ce fonduri ai la dispoziție pentru că programele de editare video sunt destul de scumpe. O soluție completă ar fi Xpress DV de la Avid, care costă doar... 6000 și ceva de dolari! Dacă vrei să editezi sunetul și imaginea separat poți folosi Adobe Premiere, începând cu versiunea 5 și Cool Edit 2000. De sincronizat, poți să le sincronizezi în Premiere. S-ar putea însă să ai unele probleme cu sistemul, care nu este chiar foarte dotat pentru editare video. Dar cu răbdare treci și marea, cum se spune...

BLAUPUNKT

T-Line

de la
219 DM*

VĂ OFERĂ NOUA GAMĂ DE RADIOCASETOFOANE AUTO



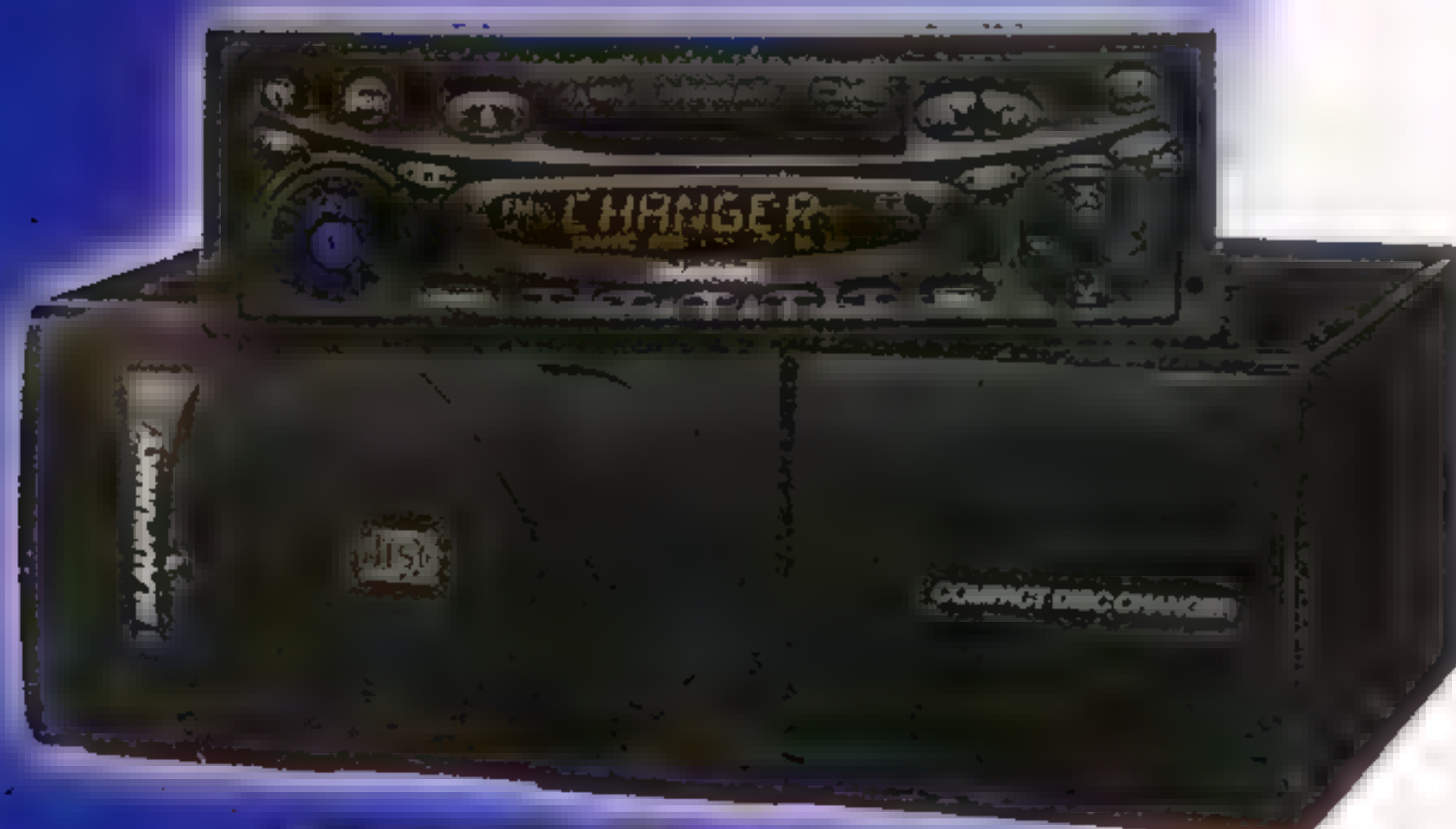
Dublin C30



Boston C30



Kiel CD30



Ontario DJ30

Blaupunkt vă oferă noua gamă T-Line. Cinci tipuri noi de radiocasetofoane auto le puteți achiziționa acum cu prețuri de la 219 DM*.

Pentru orice produs din gama T-Line cumpărat în lunile iunie - iulie beneficiați de un cadou: o pereche de parasolare auto Blaupunkt**.



Radiocasetofoanele auto Blaupunkt

sunt asigurate prin

 **OMNIASIG**
ASIGURĂRI AGRICOLE

 **BLAUPUNKT**
Sunet clar. Plăcere pură.

*Fără TVA.

**În limita stocului disponibil.

O altă schimbare radicală este modul în care se face introducerea textului: direct în cadrul documentului

Adobe Photoshop 6

Prezentare - A Aparut - Adrian Dorobet



Nu cred că Adobe Photoshop mai are nevoie de vreo prezentare. În cei zece ani care au trecut de la lansarea în 1990 a primei versiuni - exclusiv pentru Macintosh - Photoshop a fost portat pe PC unde a trecut prin cinci versiuni diferite, ajungând acum la cea de-a șasea. După o perioadă de betatesting în care programul s-a dovedit foarte stabil, Adobe a decis să îl lanseze pe piață fără modificări majore față de versiunea beta, începând cu luna octombrie, stabilind prețul la 609\$ - 153 \$ pentru kitul de upgrade. Pentru cei interesați, o prezentare a principalelor schimbări pe care le va aduce această nouă versiune nu poate fi decât binevenită.

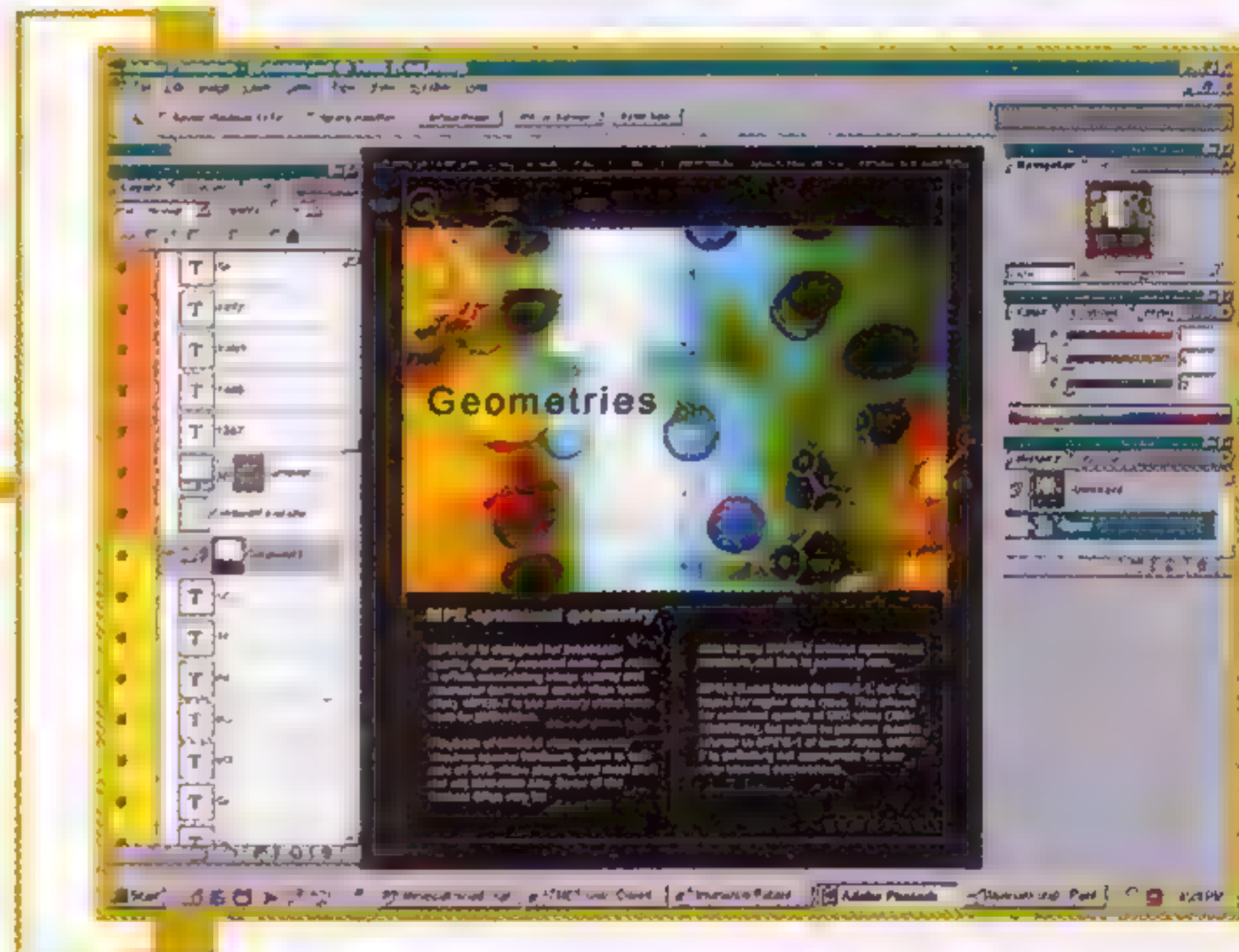
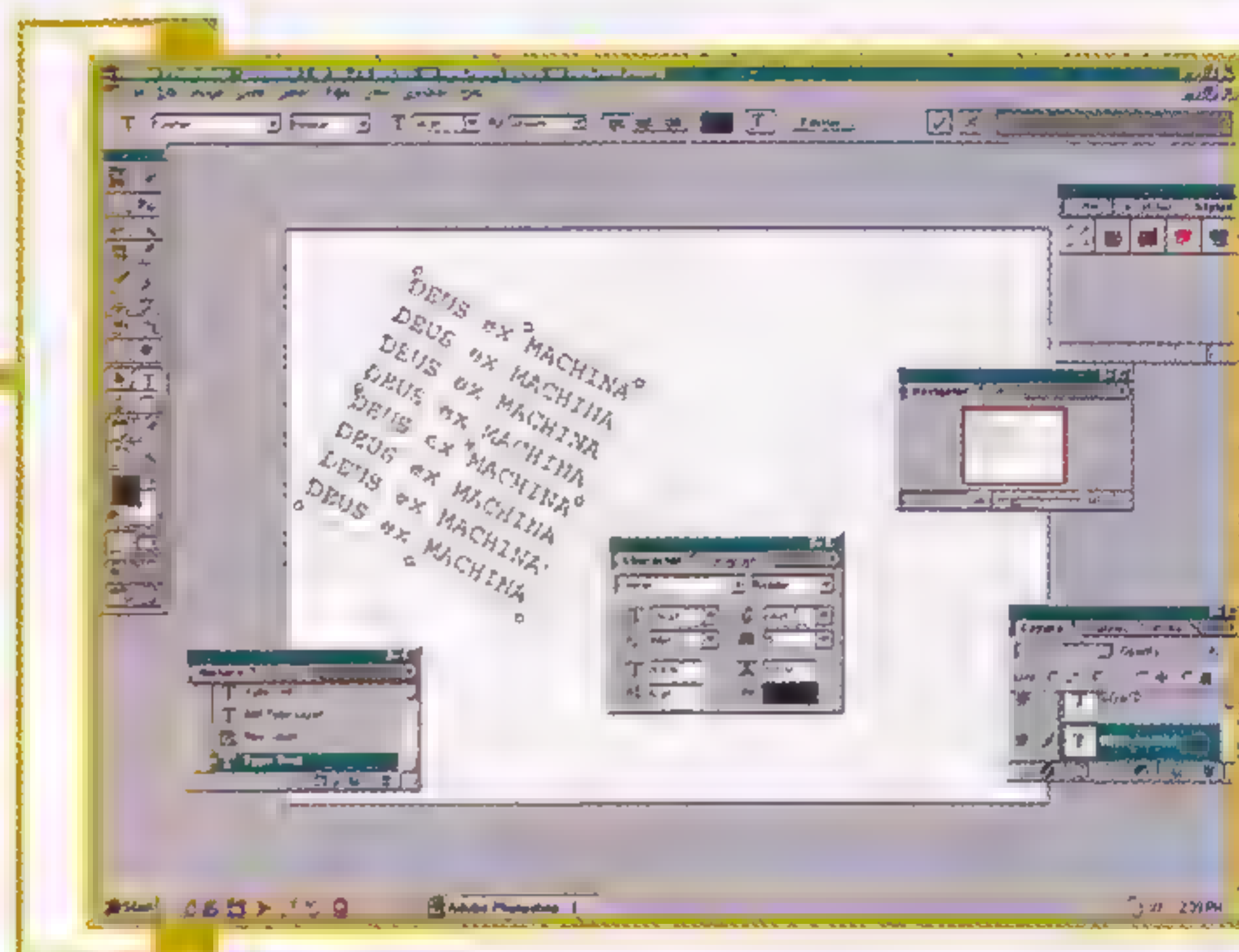
Schimbarea la față

Pentru cei obișnuiți cu aspectul clasic al Photoshop-ului, prima surpriză de proporții va fi la nivelul interfeței unde vor observa apariția unui nou toolbar care înlocuiește mai vechiul Tool Options. Acum opțiunile suplimentare pentru fiecare instrument grafic, indiferent care este acesta, sunt afișate în același loc: pe acest toolbar, dispus în partea de sus a ecranului. Opțiunile se schimbă, firește, în funcție de instrumentul selectat. După o scurtă perioadă de acomodare, veți vedea cât de eficient este acest toolbar și veți începe să vă întrebați (ca și mine de altfel) de ce programatorii nu l-au introdus de la bun început, în loc să ne lase să ne chinăm făcând du-te

vino între o duzină de ferestre. Paleta respectivă poate fi plasată și în partea de jos a ferestrei, sau poate fi desprinsă și lăsată liberă, deși acest ultim mod mai mult încurcă decât ajută.

Verba volant, scripta manet

O altă schimbare radicală este modul în care se face introducerea textului: direct în cadrul documentului. Puteți spune adio căsuței de introducere a textului, și nu cred că sunt mulți cei care îi vor simți lipsa, deoarece preview-ul pe care aceasta îl oferă nu se compară nici pe departe cu editarea on-screen, mai ales că toate opțiunile adiționale editării de text le puteți regăsi cu ușurință pe toolbarul de care vorbeam mai sus. În plus, dacă selectați tool-ul pentru text și folosiți procedeul click&drag, veți descoperi că puteți crea căsuțe de text editabile, similar cu modul în care ați fi făcut-o în QuarkXpress sau Page Maker. Textul se va alinia singur în limitele căsuței și va rămâne modificabil până în momentul în care rasterizați layerul respectiv. Aveți la dispoziție și o paletă de setări din care pot fi modificate caracteristici gen aliniere, kerning, leading și altele de acest tip. Noua modalitate de introducere a textului dă noi valențe Photoshop-ului, reducând nevoia de a apela la diverse alte programe. Cu toate acestea, faptul că (deși există o mulțime de plugin-uri) Photoshop nu are încă un modul proprietar de text-on-a-path este de-a dreptul rușinos. Opțiunea Warp Text nu

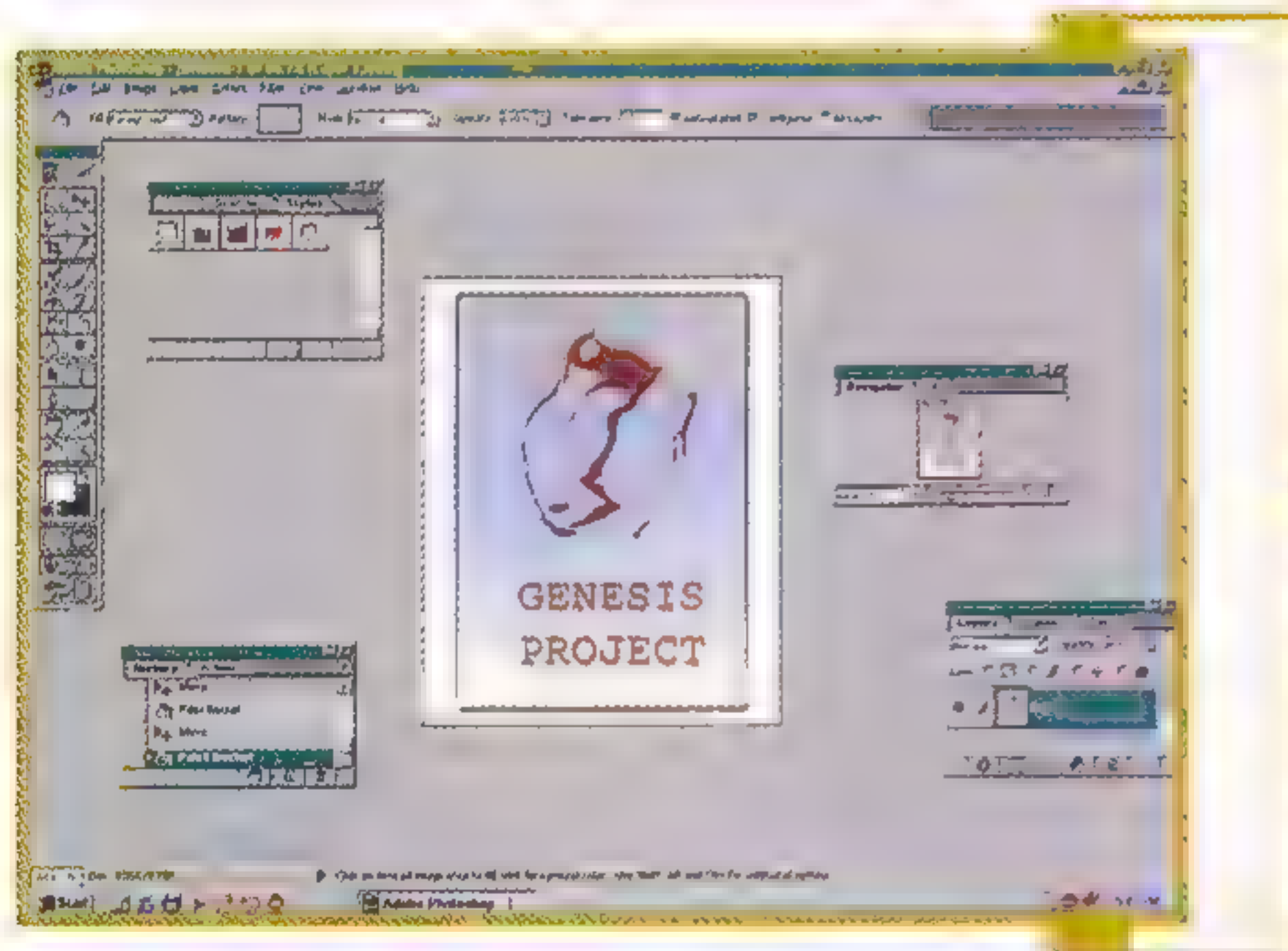
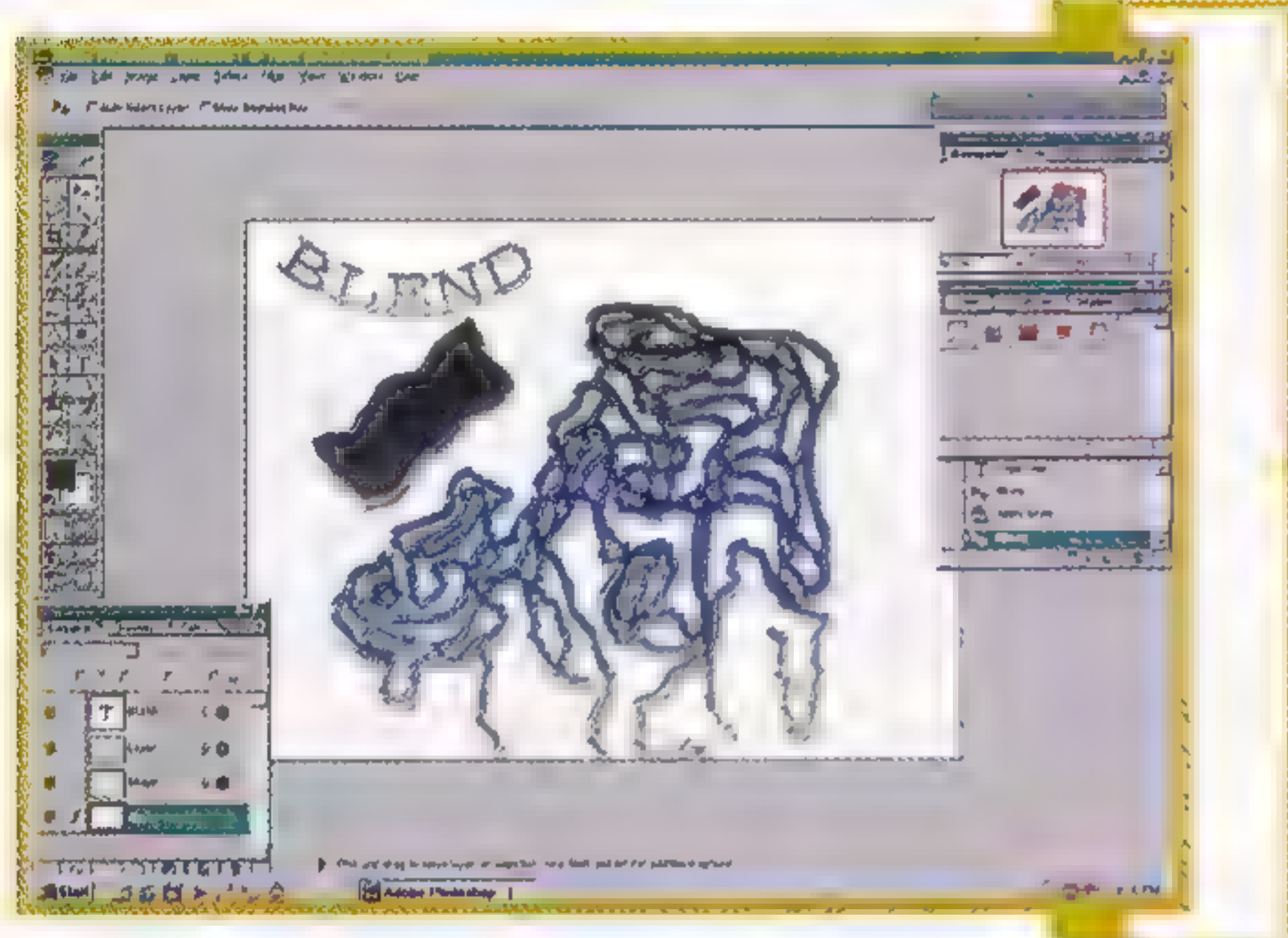
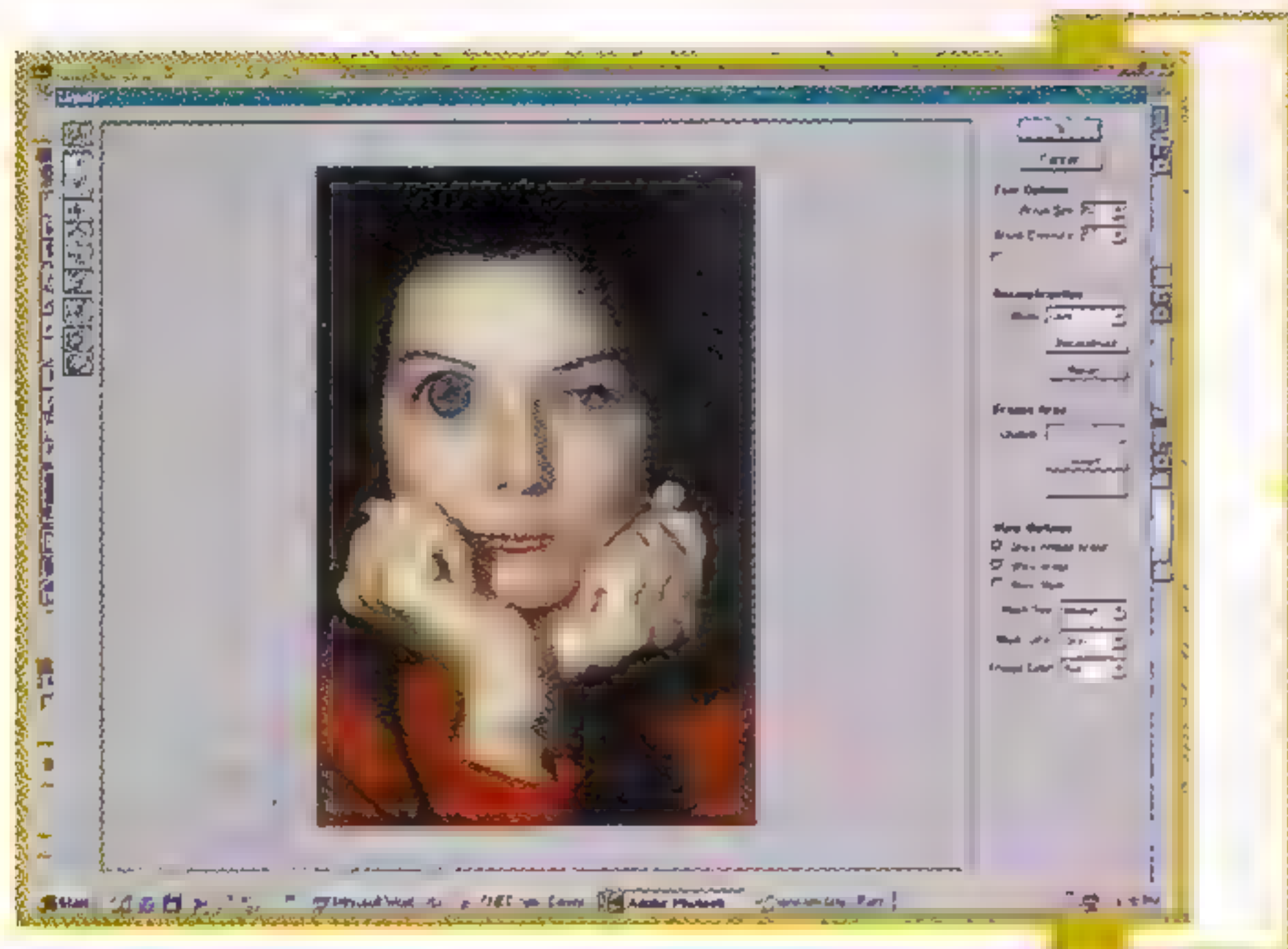


poate fi luată în seamă din acest punct de vedere, deoarece caracteristicile sale sunt de-a dreptul primitive față de ceea ce oferă un plugin ca Textissimo, de exemplu.

Printre sute de ... layere

Dacă ați fost vreodată deranjați că versiunile precedente de Photoshop limitau numărul de layere la 99, versiunea a șasea rezolvă această problemă, mărinde numărul maxim de layere din același document la 8000. Și ce dacă veți spune, cine poate să folosească atâtea layere fără să aibă peste 1 Gb

de RAM și ultima versiune de Cray? Ei bine, există și astfel de persoane și Adobe s-a gândit și la ei. Iar vestea cu adevărat bună este că producătorii Photoshop-ului s-au gândit și la un mod eficient de organizare al zecilor, sutelor și (în foarte puține cazuri) miilor de layere. Modalitatea despre care vorbesc este repartizarea layerelor în seturi, astfel încât în momentul în care cauți un anumit layer într-o imagine mai complexă, acest lucru să nu se transforme în căutarea acului în carul cu fân. Seturile pot fi cre-



ate în orice moment, iar layer-urile care aparțin de ele transferate în cadrul lor prin drag&drop. Pe termen lung și în cadrul unor proiecte complexe, această opțiune poate salva ore de lucru. În plus, fiecare layer sau set de layer-urile poate fi blocat (locked) pentru a nu putea fi modificat sau deplasat din greșală.

În sfârșit vectorii

Fostul Layer Effects s-a transformat în Layer Style, care este un

meniu mult mai ușor de folosit ce apare atunci când dați dublu click pe layer-urile pe care vreți să îl modificați. Layer Style are mai multe modalități de texturare, opțiunea Stroke, precum și posibilitatea de a face Gradient sau Pattern Overlay. Nu numai că modul de a înfrumuseța un layer a devenit mai simplu, dar o dată ce un stil a fost definit, el poate fi salvat pentru o utilizare ulterioară.

O altă noutate cu care Adobe intenționează să îi uimească pe utilizatorii de Photoshop este introducerea de vectori. Ce este mai ciudat este că modul în care se aplică aceștia în document este diferit și de programele obișnuite care folosesc vectori, și de modul în care funcționau până acum instrumentele vectoriale în Photoshop.

Sunt disponibile numeroase forme vectoriale predefinite, printre care se remarcă în sfârșit dreptunghiul cu colțurile rotunjite, o absență inexplicabilă până acum, forme care sunt construite fiecare pe un layer separat atunci când sunt introduse în document, fiecare având și culoarea atașată, astfel încât schimbarea acesteia să fie floare la ureche. Puteți modifica aceste forme predefinite pentru a crea unele noi pe care apoi să le salvați pentru o utilizare ulterioară. Iar pentru a pune capac, toate graficele vectoriale sunt independente de rezoluție, ele rămânând editabile până în momentul în care rasterizați layerul.

Optimizări pentru web și alte mici amănunte

Designerii de pagini web nu au fost uitați nici ei, iar Image Ready 3 vine cu numeroase îmbunătățiri. Tool-ul Divide Slice vă dă posibilitatea să porționați cu precizie o imagine, lăsând ghicitul și potrivirea din ochi definitiv la o parte. Alte opțiuni interesante mai sunt și cele de a folosi layer-urile ca slicing guides și de a crea o selecție dintr-o "felie", precum și de a salva modul de tăiere a imaginii pentru a putea fi refolosit. Trecerea de la Photoshop la Image Ready se poate face mai simplu decât înainte, fără a salva documentul, deși în cazul în care nu aveți foarte multă memorie RAM, acest lucru s-ar putea dovedi indicat.

Concluzie

Nu pot să închei fără să remarc modul în care cei de la Adobe au introdus în Photoshop un filtru, pe numele său Liquid Pixels, care este absolut identic în efectele sale cu Kai Power Goo, deosebindu-se doar prin faptul că are o interfață mult mai săracăcioasă grafic. Într-adevăr, adăugirea este binevenită și pare destul de sigur că el a fost realizat de proprii lor programatori, dar parcă mi se pare necinstit să profite astfel de faptul că Metacreations a părăsit piața programelor de grafică. Ar fi putut să achiziționeze Power Goo-ul, ar fi muncit mai puțin și ar fi câștigat o bilă albă din partea mea.

O ultimă remarcă pentru notițele scrise sau vocale ce pot fi atașate documentului pentru a aminti unui colaborator ce schimbări trebuie făcute în document.

Sunt sigur că nu am cuprins în acest articol decât schimbările majore aduse de versiunea a șasea a Photoshop-ului: mai există numeroase altele, mici îmbunătățiri și cosmetizări pe ici pe colo, însă care deși pot trece neobservate, nu sunt în mod sigur inutile. Cu acest upgrade, Photoshop încearcă să mulțumească pe toată lumea și în general reușește, consolidându-și poziția de lider în domeniul prelucrării de imagini.

Referințe

Numele de cod ales pentru varianta beta a Photoshop-ului 6 a fost "Venus in furs", care (întimplător?) corespunde cu titlul unei celebre cărți a autorului polonez Leopold von Sacher-Masoch, considerat de psihologi "părintele" masochismului. Titlul romanului, "Venus în blănuri", este dat de o scenă în care eroul principal, Severin, un presupus alter-ego al scriitorului, este legat și biciuit de o mătușă îmbrăcată într-o luxuoasă haină de blană. Persoanele cu o imaginație mai bogată poate că vor descoperi și alte legături între cartea mai sus pomenită și varianta beta de Photoshop 6, dar în ceea ce privește datele oficiale, asemănările se opresc aici.

Detalii

Producător:

Adobe Systems
www.adobe.com

Distribuitor:

N/A
Pret: 599\$

Aprecieri:

- ➕ - Forme vectoriale
- Layer Styles
- Integrare mai strânsă cu Image Ready
- ➖ - Nu are text-on-a-path

Detalii tehnice:

Procesor: Pentium 2
Video: Direct3D
RAM: 64/128 RAM
Hard: 125-200Mb

Impresii finale:

Are mai multe îmbunătățiri decât a avut 5.5-ul la vremea lui, așa că reușește să își justifice reputația.

Versiunea a șaptea chiar integrează în meniul de filtre opțiuni pentru îndepărtarea zgârieturilor și a altor defecte ale fotografiilor

Paint Shop Pro 7

Prezentare -

A Aparut -

Adrian Dorobanț



Dacă tot am prezentat Photoshop 6 în acest număr, am zis să aruncăm o privire și asupra unuia dintre concurenții săi direcți, și el proaspăt ieșit din perioada de beta-testing: Paint Shop Pro 7, de la Jasc Software. Chiar dacă nu se ridică la nivelul programului celor de la Adobe, Paint Shop Pro are fără îndoială numeroase avantaje, dintre care unul dintre cele mai importante este faptul că prețul său este cu 500\$ mai mic decât cel al Photoshop-ului - aproximativ 100\$. În plus, este disponibil și ca versiune de evaluare pentru 30 de zile de pe Internet, cu toate opțiunile active și în mod absolut gratuit.

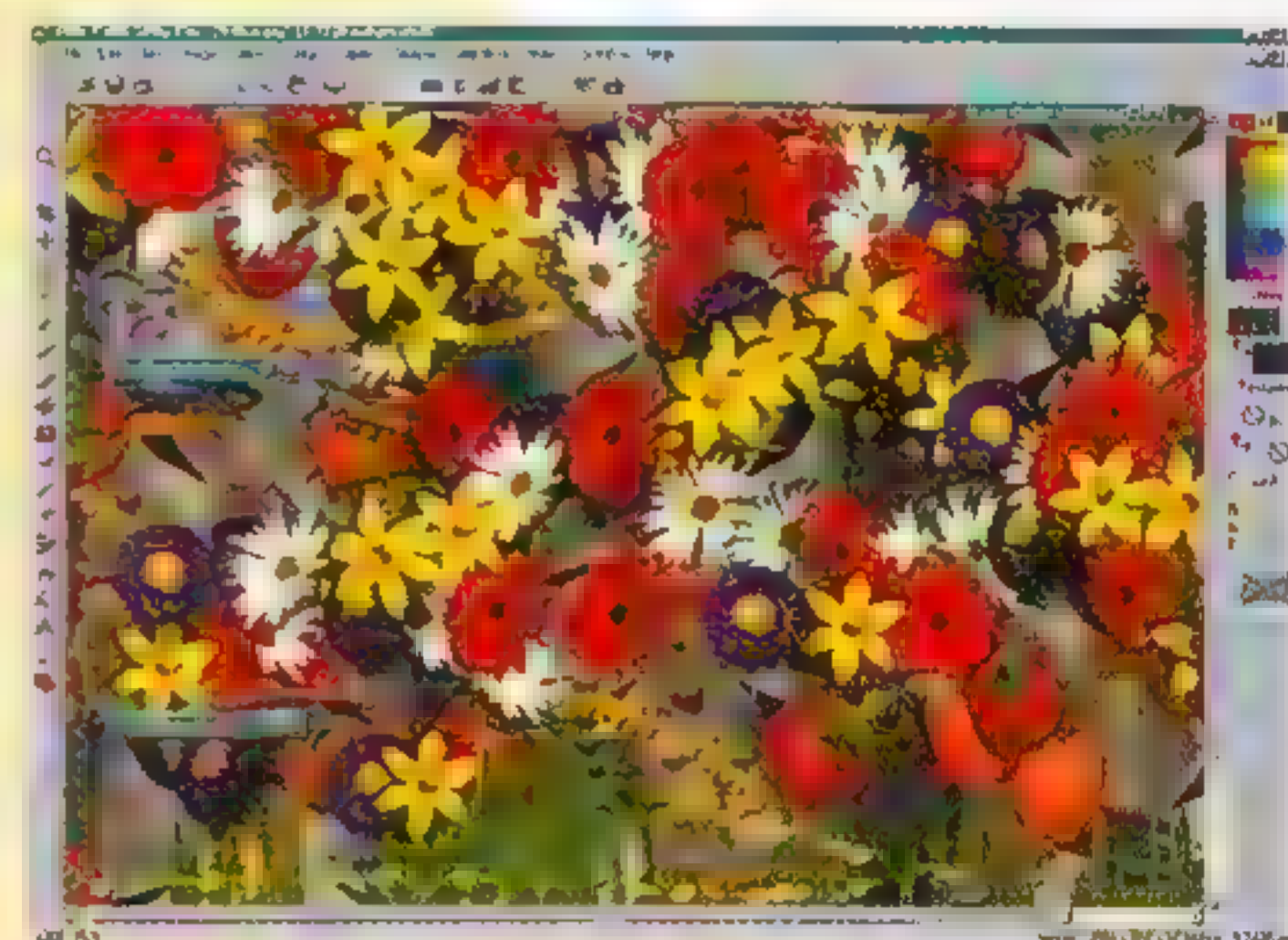
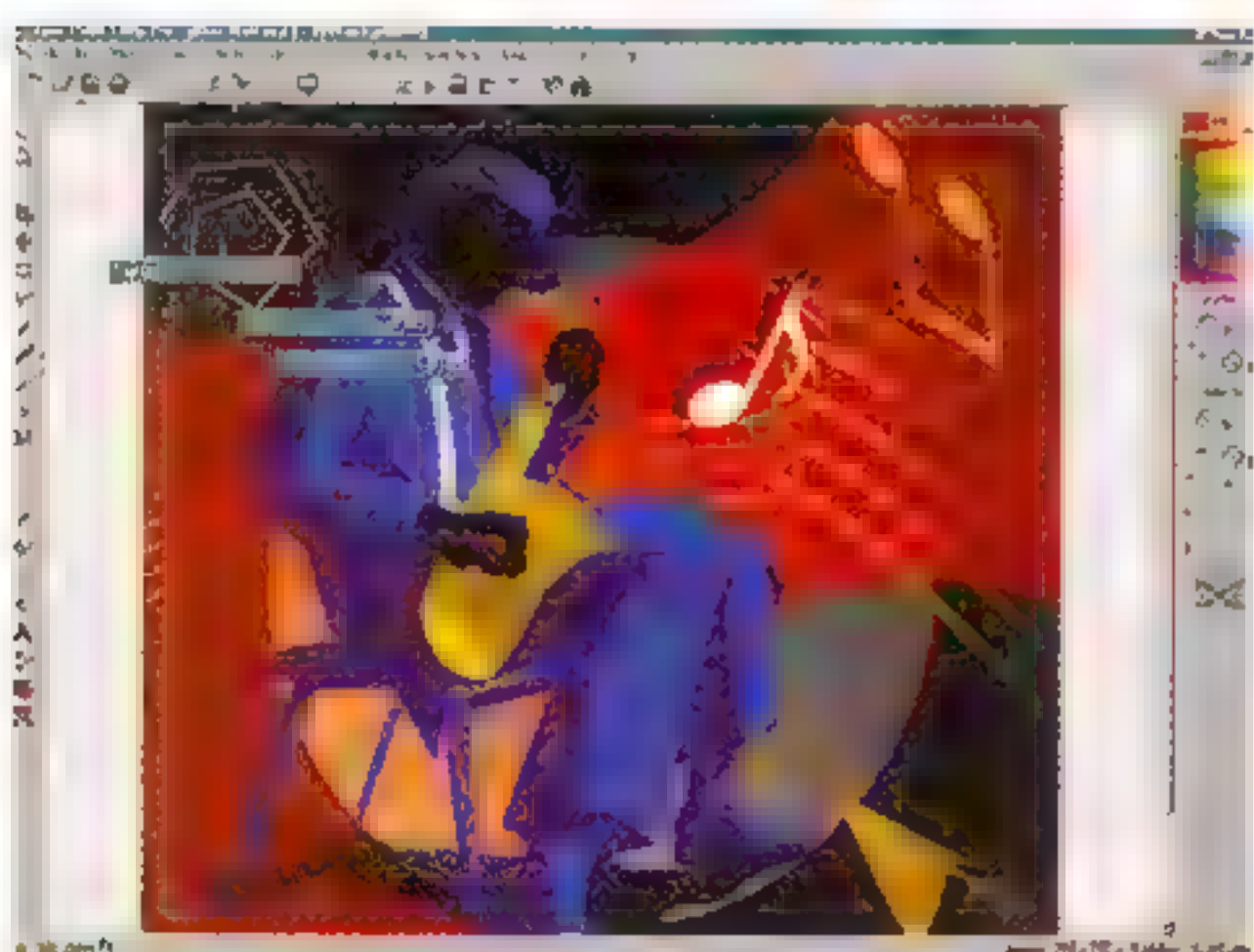
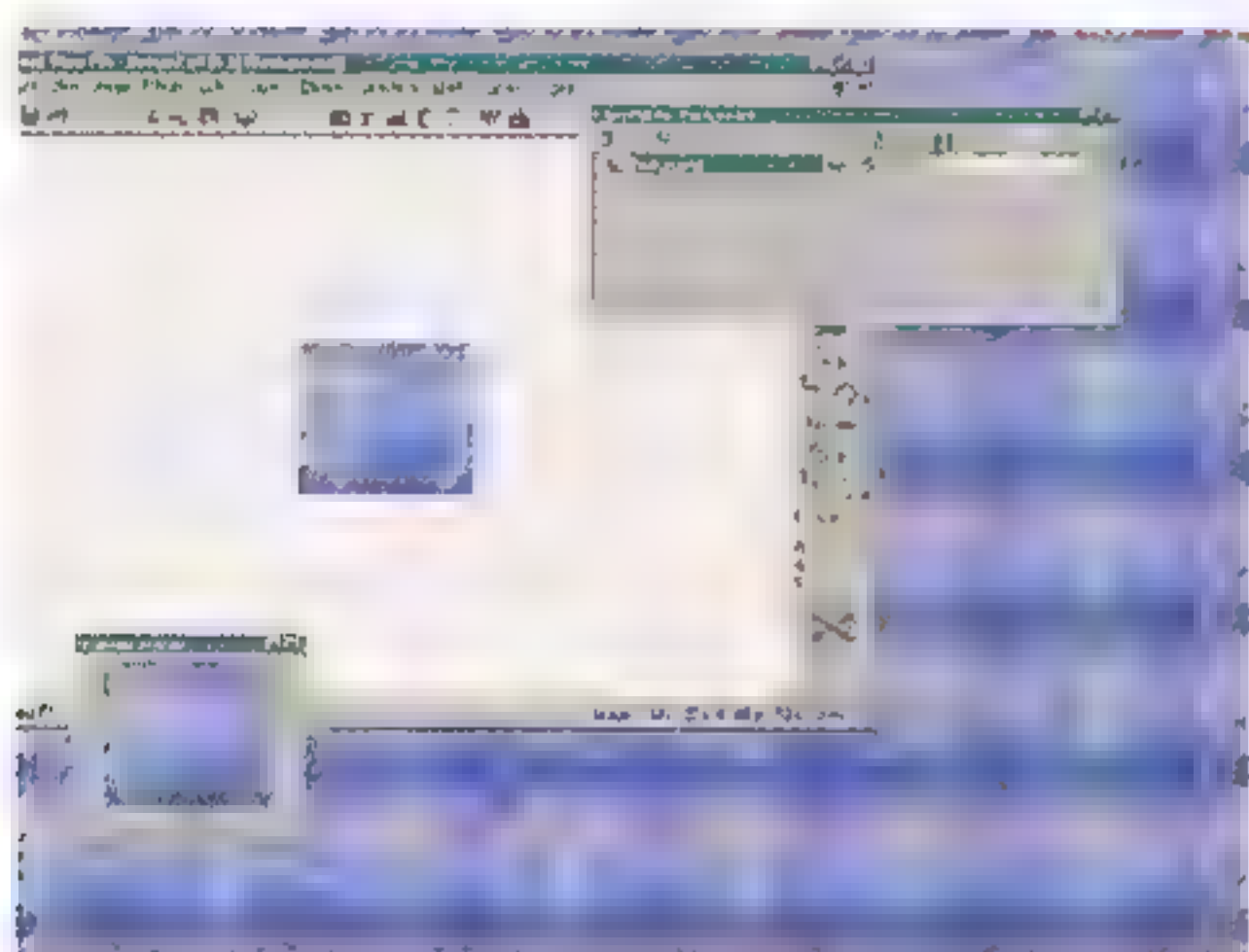
Cu ochiul pe detalii

Corectarea automată a fotografiilor scanate este o opțiune care a făcut ca numeroși utilizatori nu foarte experimentați în ale editării de imagine să se orienteze către acest program în detrimentul Photoshop-ului. Deși nu are chiar wizard-uri care să detalieze pas cu pas operațiunile ce trebuie efectuate, Paint Shop Pro are o interfață intuitivă cu numeroase preview-uri, care nu lasă loc de îndoială în privința acțiunilor unui anume tool sau filtru. Versiunea a șaptea chiar integrează în meniul de filtre opțiuni pentru îndepărtarea zgârieturilor și a altor defecte ale fotografiilor, cum ar fi ochii roșii, supraexpunerile sau subexpunerile și focalizarea defectuoasă. De asemenea, un avantaj al Paint Shop Pro-ului în fața Photoshop-ului, până la versiunea a șasea a

acestuia din urmă cel puțin, a fost integrarea utilizării de bitmap-uri cu folosirea vectorilor și formelor vectoriale. Photoshop 6 a introdus forme vectoriale, însă Paint Shop Pro-ul are avantajul de a fi avut această idee ceva mai de mult, motiv pentru care formele vectoriale sunt un pic mai bine implementate.

Instrumentul pentru text-on-a-path este prezent de ceva vreme în Paint Shop Pro iar versiunea a șaptea nu face decât să îl îmbunătățească. Dacă ne gândim că un tool atât de necesar nu a fost încă implementat în Photoshop, vom ajunge la concluzia că Adobe ar cam avea de învățat de la Paint Shop Pro. Paleta de efecte a programului s-a îmbogățit cu o duzină de efecte noi, printre care se numără Aged Newspaper și Sepia, care vă ajută să îmbătrâniți imaginea sau să îi dați un aspect învechit. Lights este o adăugire binevenită, acest filtru existând de ceva vreme în Photoshop. Brush Strokes, Sandstone și Fine Leather în funcție de cum sunt folosite pot intra la categoria efecte speciale sau la cele artistice, iar drept speciale-speciale pot fi catalogate Coloured Foil, Enamel și Plastic. În privința efectelor, o facilitate foarte utilă este preview browserul, în care puteți vedea care este rezultatul aplicării unui anumit filtru cu parametrii impliciti. Cu toate că partea de web-design nu este atât de bine definită, Paint Shop Pro se livrează împreună cu Animation Shop, un program ce răspunde parțial unor cerințe gen crearea de rollovere sau de GIF-uri animate, dar care poate fi folosit foarte bine și ca editor entry-

level pentru filme de animație 2D. Pentru capacitățile sale, Paint Shop Pro are un raport foarte bun preț/calitate, iar varianta de evaluare gratuită pentru 30 de zile îl face alegerea perfectă pentru cei care au proiecte de mici dimensiuni, de o complexitate scăzută și care nu au expertiza tehnică necesară pentru a se descurca decent în Photoshop.



Detalii

Producator:

Jasc Software
www.jasc.com

Distribuitor:

N/A
Preț: 100\$

Aprecieri:

- Costul redus
- Varianta de evaluare pentru 30 de zile
- Partea de web slab dezvoltată
- Nu e așa complex ca Photoshop-ul.

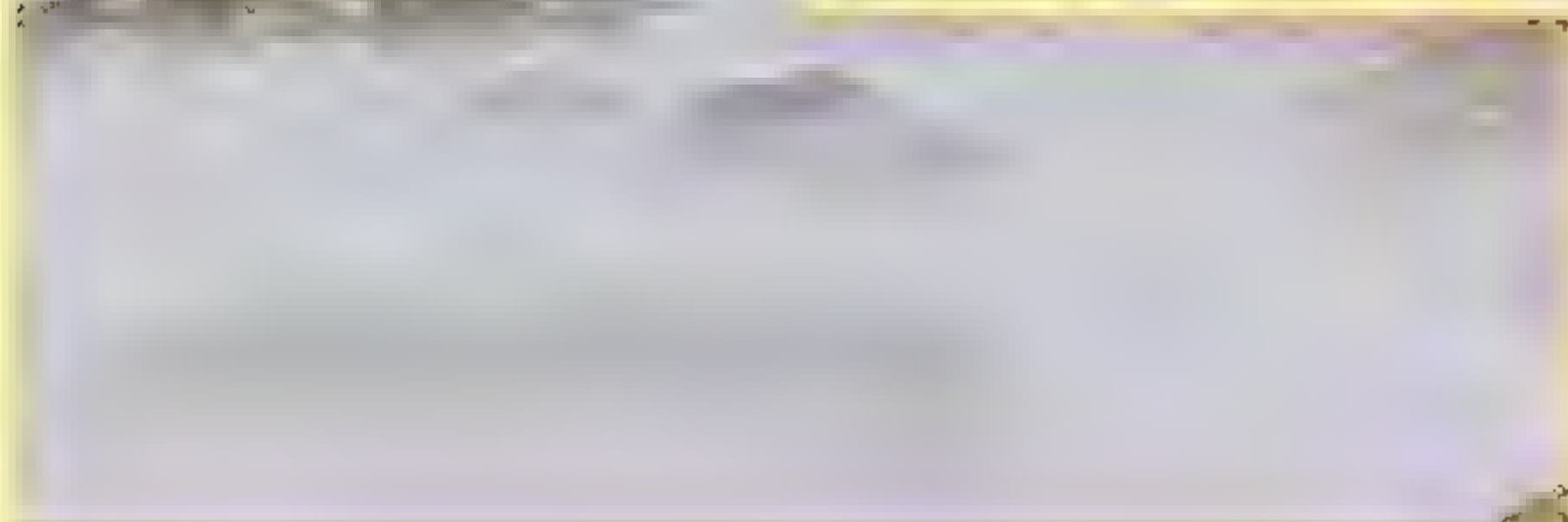
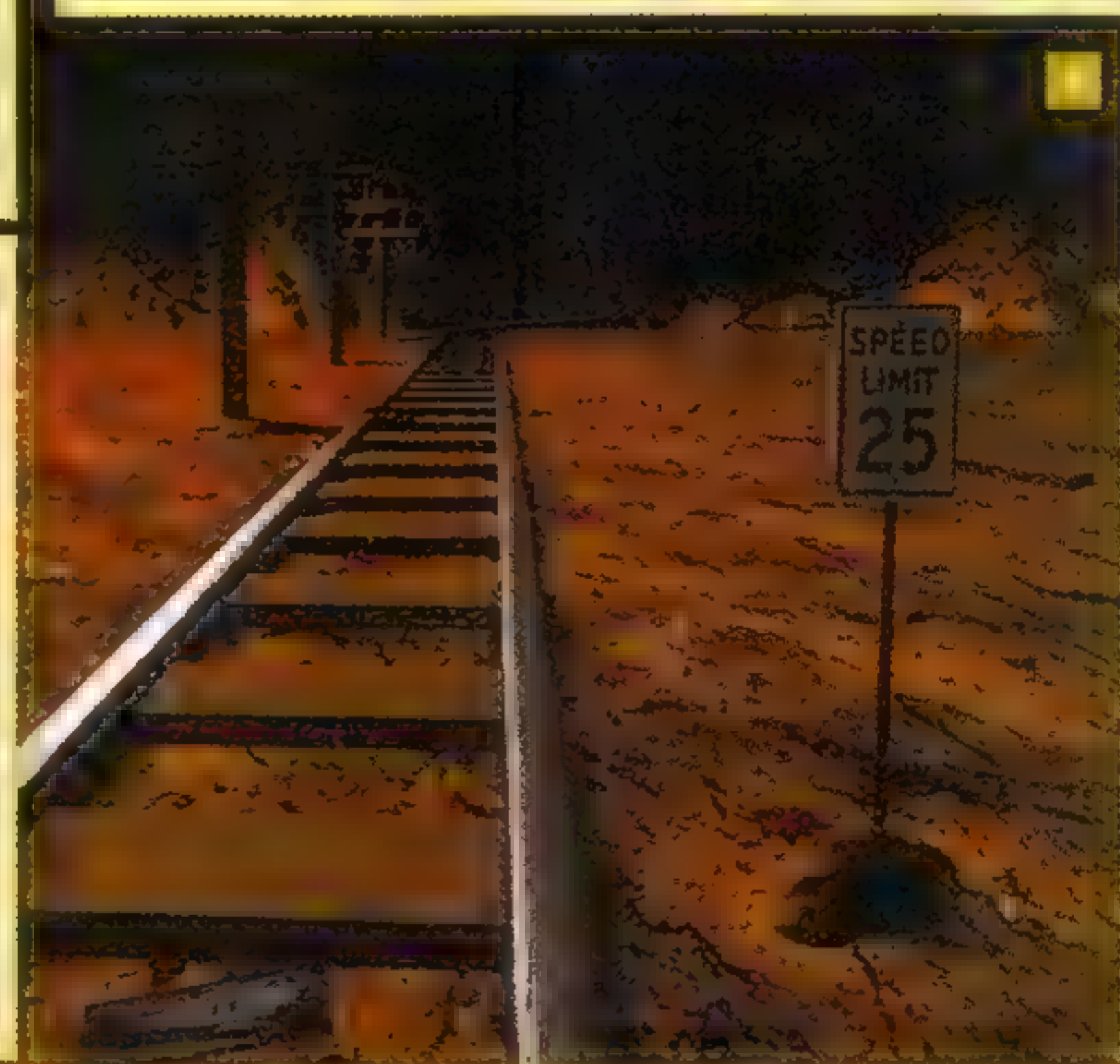
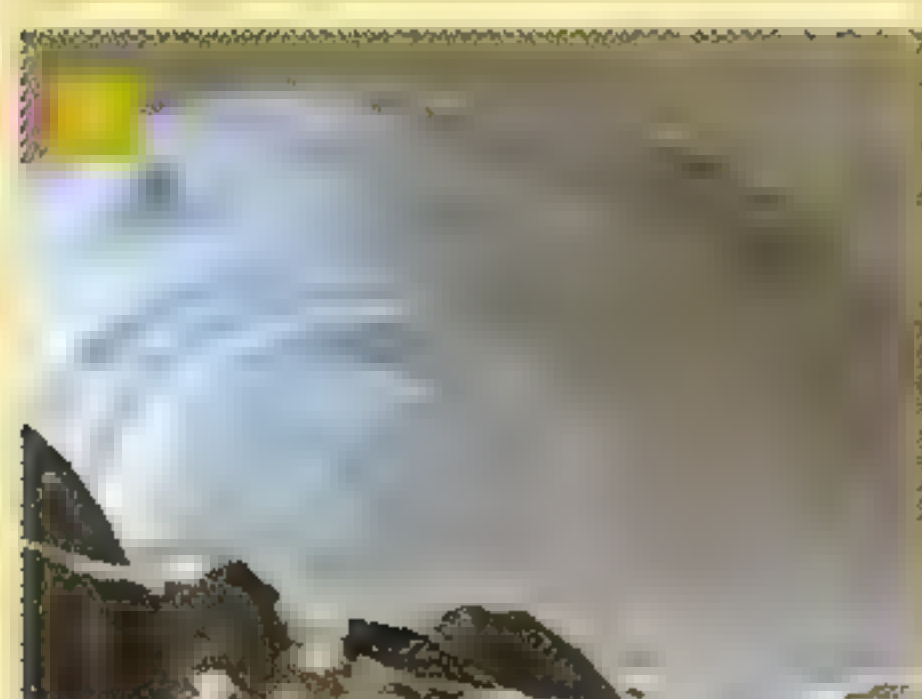
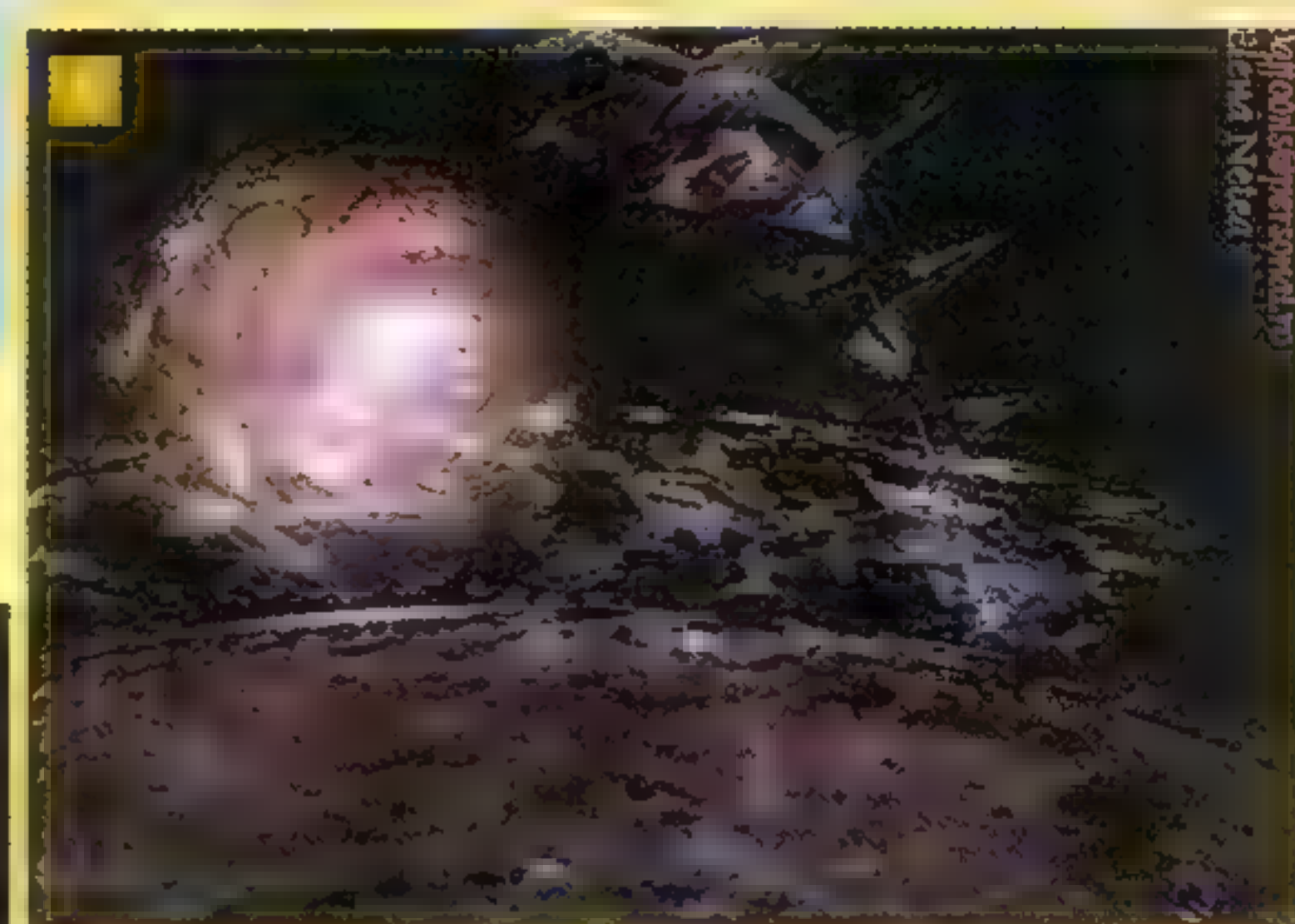
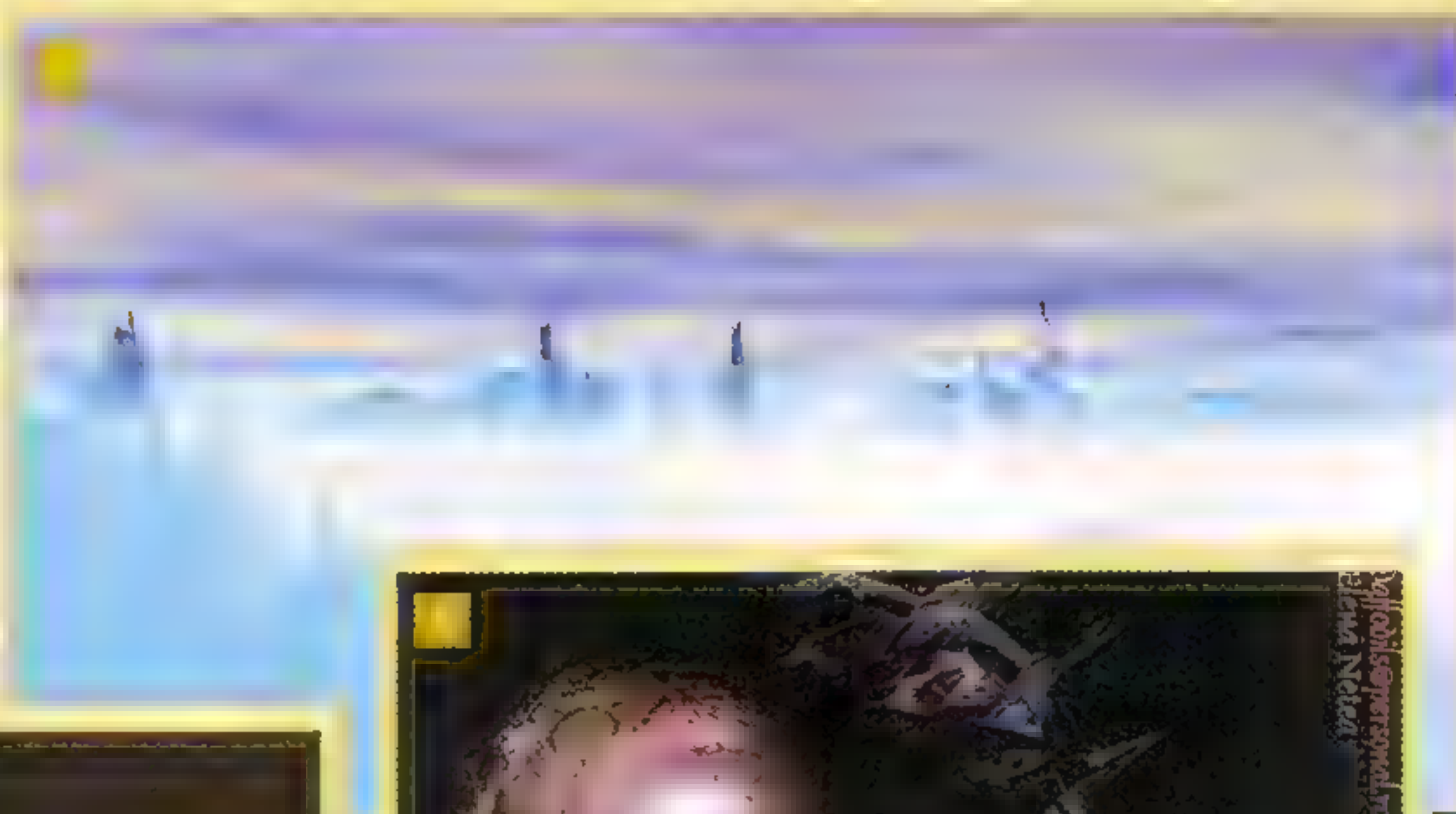
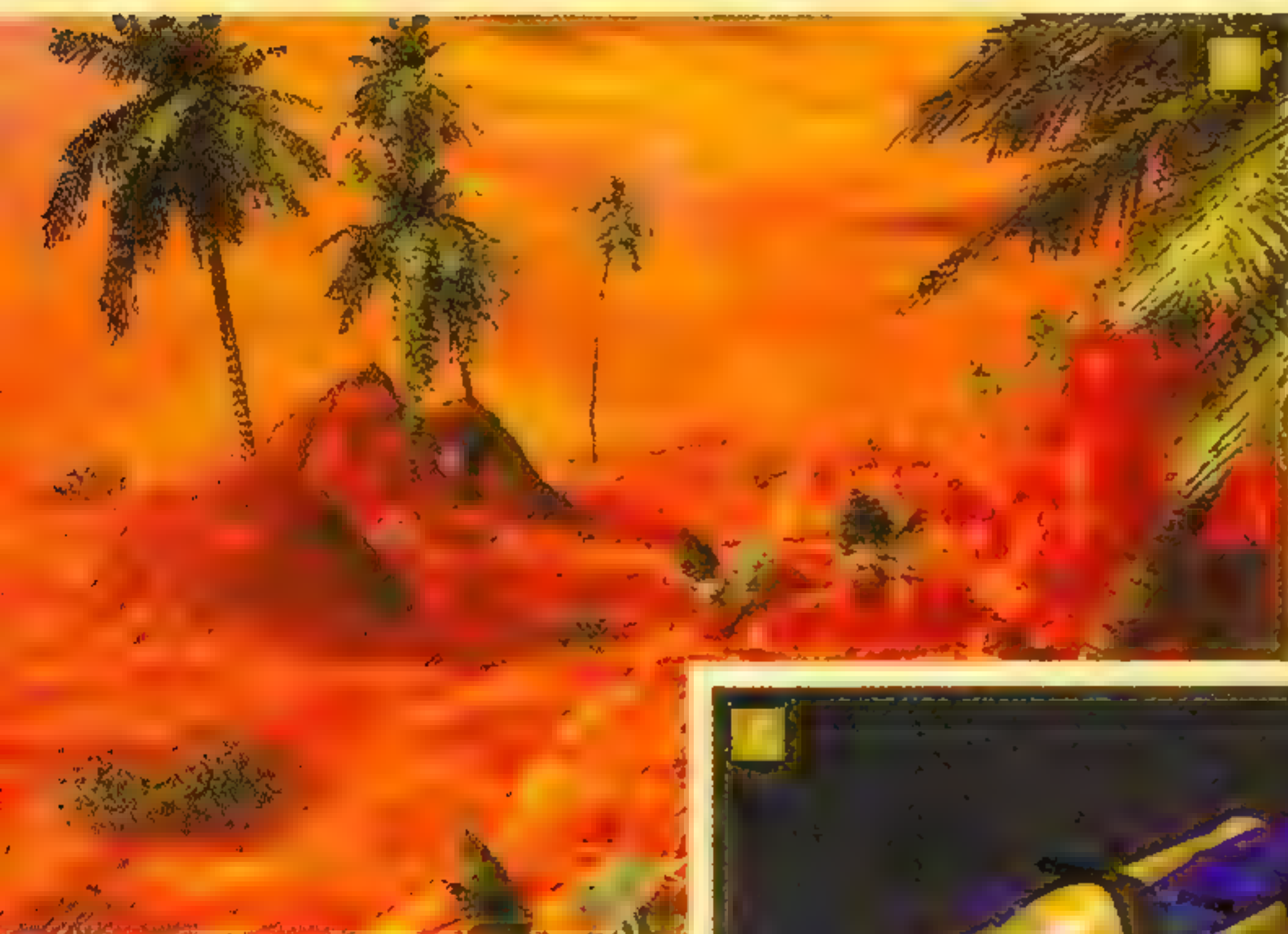
Detalii tehnice:

Procesor: Pentium 233
Video: Direct3D
RAM: 32 RAM
Hard: 74 Mb

Impresii finale:

Un excelent raport preț/calitate plus evaluare gratuită pentru 30 de zile.

Galerii Xtreme



Adrian Cristea	1
Draghici Daniel	2, 3
Claudiu Manea	4
Elena Netea	5, 6
Luchian Cosma	7, 8

Concurs Escher

Inițiativa noastră de acum două numere a dat rezultate și o mulțime de cititori s-au încumetat să încerce să reproducă iluzia lui Escher în 3D. Unii au și reușit, într-o mai mică sau mai mare măsură, lucru pentru care stau mărturie imaginile de mai jos.

N-ar fi trebuit să încerce:

O duzină de cititori, cărora le transmitem pe această cale să se lase de meserie, deoarece atunci când nu ai talent, nu ai talent și gata. Iar fără talent... Mai bine că nu am avut suficient spațiu să prezentăm toate ciudățeniile pe care le-am primit...

Au fost foarte aproape de a câștiga:

7. Octavian Fedorovici (fedo13@arad.ro): Introduce și personajele, care lipsesc din aproape toate celelalte lucrări. Fundalul verde nu a fost în mod sigur o idee fericită.

6. Cezar Ionescu (cezar128@yahoo.com): Iluzia este bună, apreciem și atenția pentru detaliu, dar n-a fost să fie...

5. Marius Lupu (mlupu@yahoo.com): O imagine excelentă, care folosește însă scan-uri pentru background și grădină. Și e alb-negru...Păcat

4. Eugen Erhan (e_erhan@hotmail.com): Imaginea lui Eugen este bună în general, însă păcătuiește printr-o deviație clară în partea de sus a apeductului și printr-o culoare ternă ce aduce cu texturile din Quake.

3. Aurel Manea (aurel_m@hotmail.com): Iluzia se apropie destul de mult de cea realizată de Escher. Ne-a plăcut modul original în care a fost reprodusă grădina.

2. Ștefan Giurgiu & Silviu Badea

(gsc_mtr@yahoo.com & pieceMkr@ziplip.com):

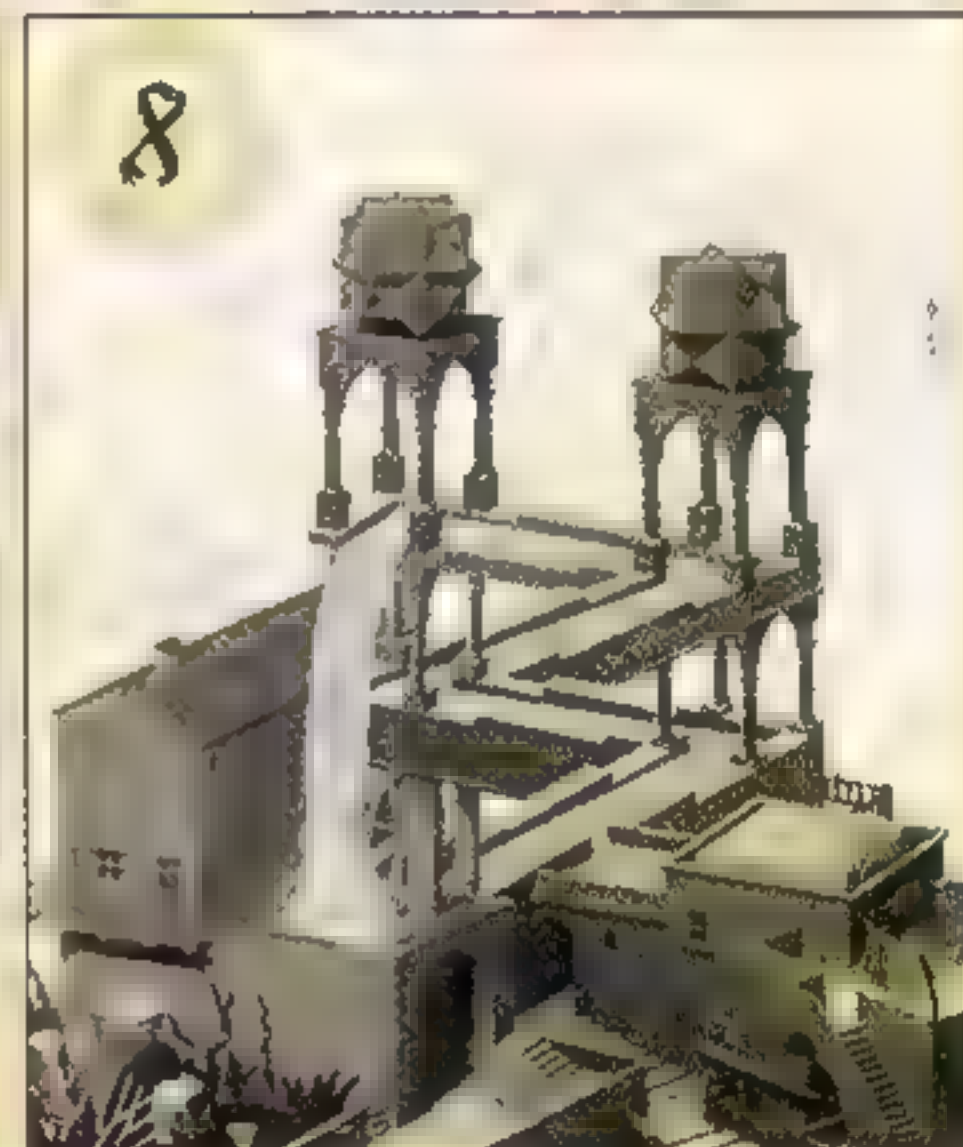
Profitând de faptul că regulamentul concursului nu interzice lucrul pe echipe și nefiind deranjați de ideea de a-și împărtăși premiul în caz de victorie, cei doi cititori ai revistei noastre au realizat împreună o lucrare foarte bună. Apa arată foarte bine, însă clădirea per ansamblu pare că stă să cadă. Imaginea a fost realizată în Truespace 4, ceea ce dovedește că nu toți pasionații de grafică 3D folosesc 3D Studio Max și că se poate și altfel.

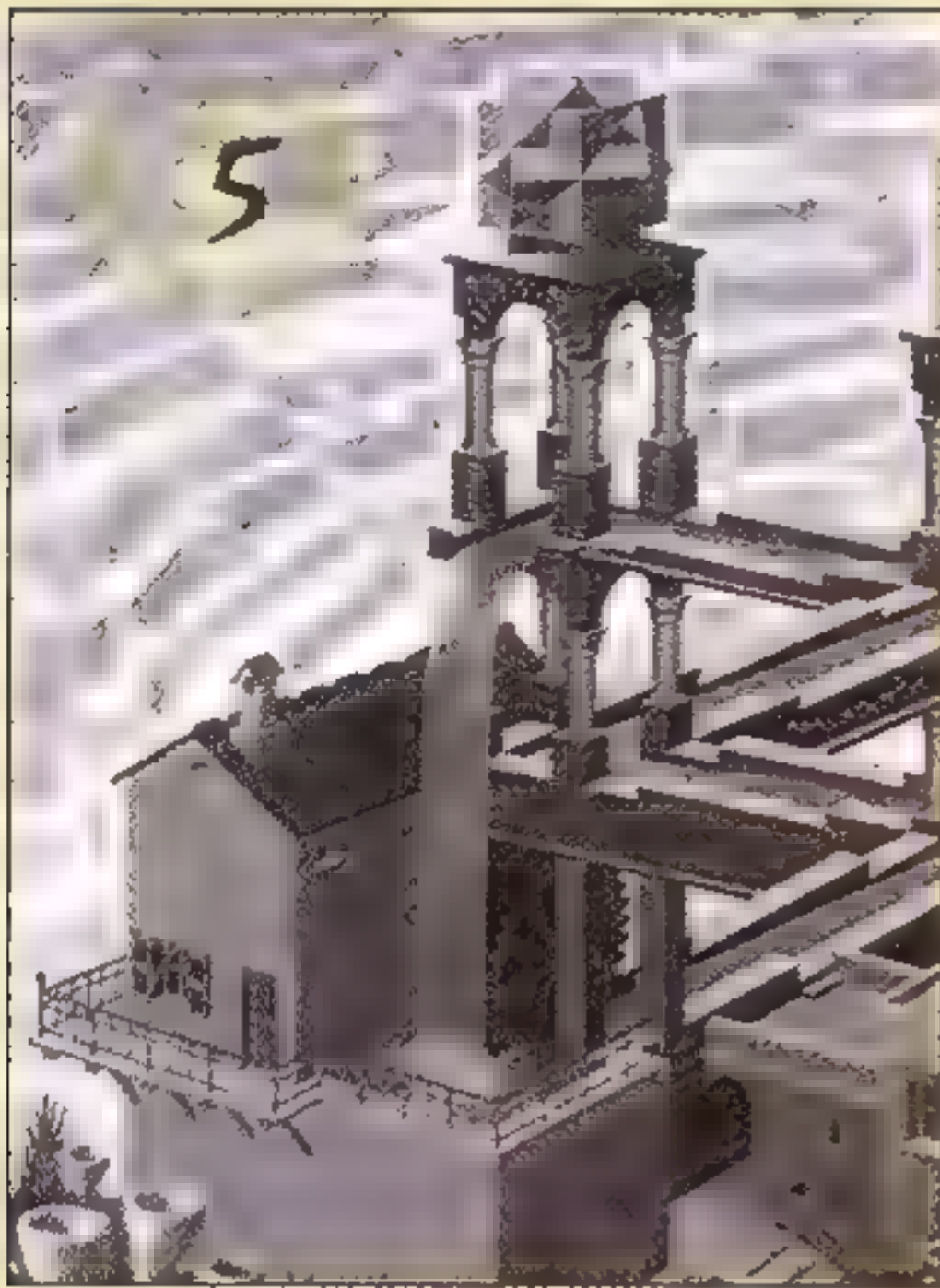
Mai au de învățat:

10. Adrian Cristea - O lucrare nefinisată care aduce mai mult cu un coșmar imaginat de Hieronymus Bosch decât cu iluzia lui Escher. Mult noroc data viitoare.

9. Costin Novac - Un ansamblu alambicat de culori, original ce-i drept, dar în mod sigur departe de ceea ce vroiam noi.

8. Sorin Sava (sorinls@hotmail.ro): O lucrare îngrijită, dar din păcate nefinisată pe alocuri, iar apeductul este mult prea strâmb în partea de sus.



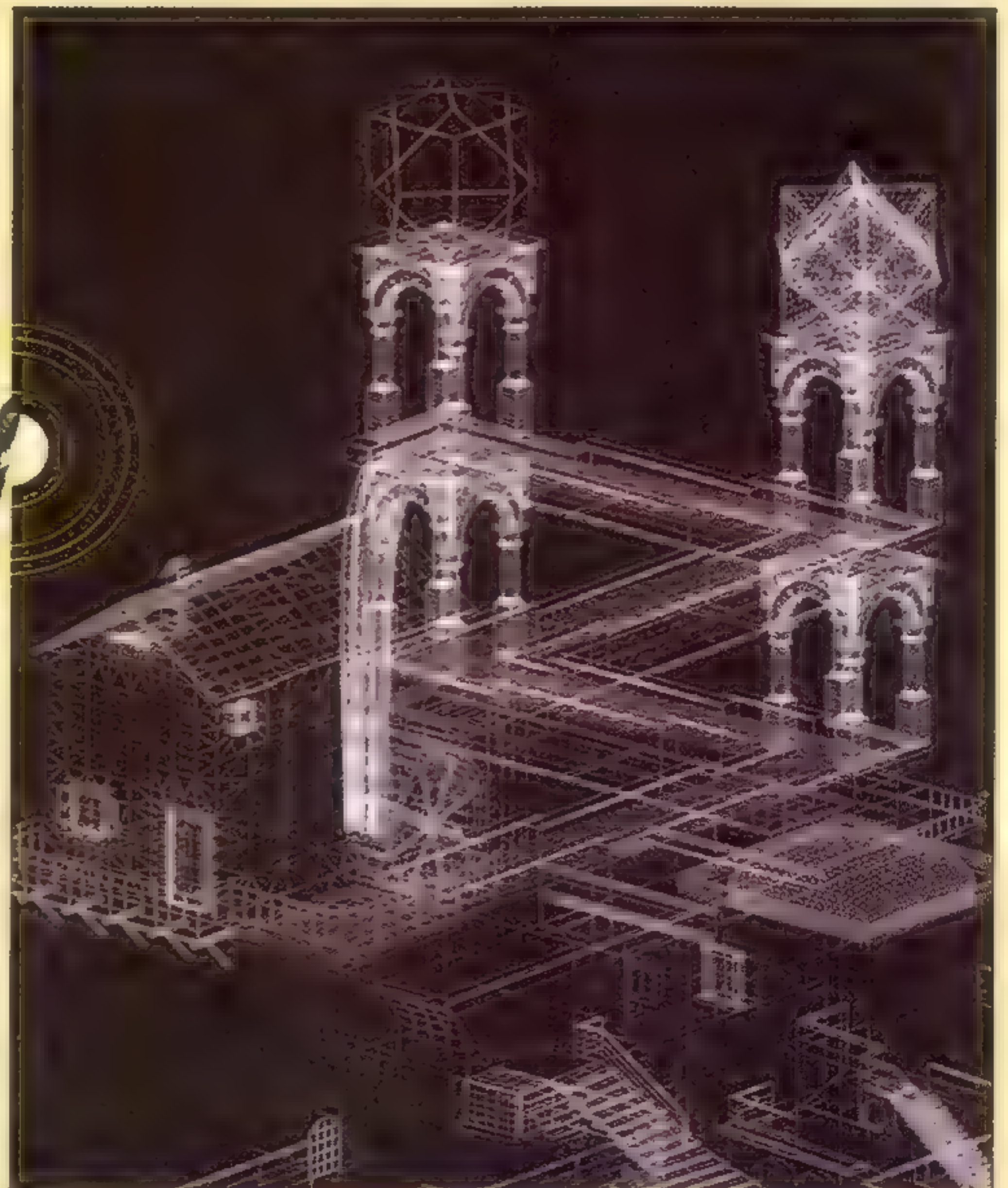


And the winner is:

1. Radu Balaban

Cred că toată lumea va fi de acord că aceasta este imaginea care arată cel mai bine dintre toate cele care au participat la concurs. Este ușor de observat că lipsesc atât fundalul, cât și personajele, dar regulile concursului spuneau că ele sunt opționale. Dacă n-ar fi lipsit, imaginea ar fi fost de-a dreptul genială. În rest, iluzia este corectă, asemănarea aproape de

perfectiune. Lucrarea lui Radu Balaban este o adevărată biju-
terie arhitectonică, pusă în valoare de iluminarea globală. El
este câștigătorul. Am zis! Radu va primi premiul acestui concurs,
un pachet Animatek World Builder variind nu mai puțin decât un
pic peste 1000\$. Felicitări.



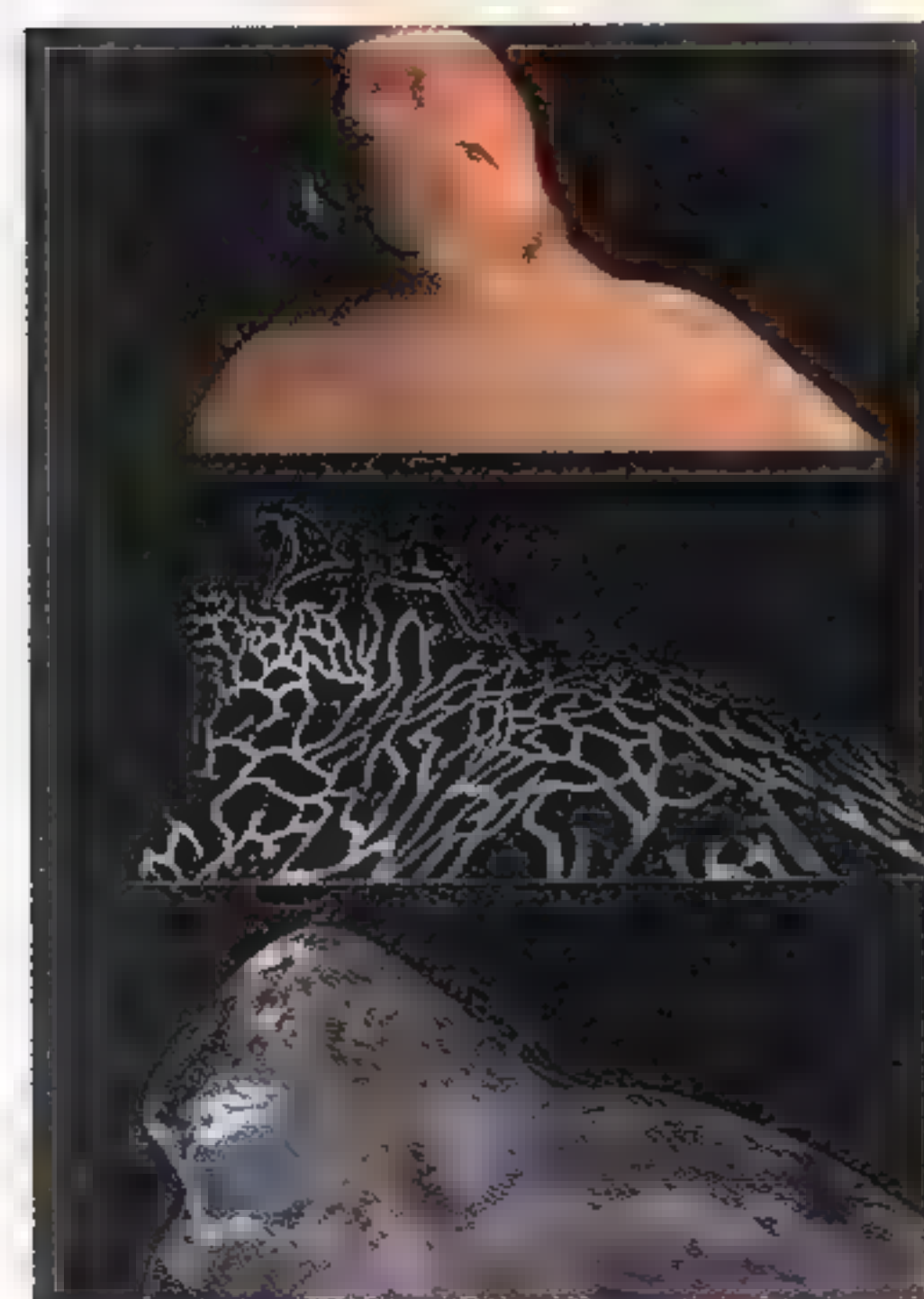


Efectele speciale:
(cel mai profitabil domeniu al multimedia)

X-Men

Prezentare -

Adrian Dorobat



Fată de peliculele obișnuite, un film ca X-Men are de înfruntat o problemă în plus: aceea de a se ridica la înălțimea așteptărilor milioaneilor de fani, care nu acceptă surrogate, ci vor ca totul să fie conform cu tiparele cu care ei s-au obișnuit. Iar când producția implica transpunerea în realitate a acțiunilor unor eroi-mutanți dotați cu puteri supraumane, e clar că specialiștii în efecte speciale vor avea mai mult de muncă decât actorii. Personajele create de desenatorul Stan Lee, grupate sub numele generic de X-Men, (deși numeroși membri ai grupului sunt femei) se numără printre cele mai celebre personaje de benzi desenate din

Statele Unite și nu numai. Apariția lor la mijlocul anilor 1960 a însemnat intrarea în istorie pentru studiourile Marvel. Pe un fond de nereușită al filmelor cu super-eroi - Superman, Batman și Spawn nu au avut nici ei un foarte mare succes - filmul istorisește povestea conflictului dintre doua grupuri de mutanți: unul condus de profesorul Xavier, un om de știință ce a adunat sub tutela sa

Hammerhead Productions. Dintre ele, Digital Domain este creditată cu cele mai multe scene FX realizate: 149, dintre care 146 au apărut în cele din urmă în film. La început, cei de la Digital Domain se angajasera să creeze scenele ce portretizau "bârlogul" lui Magneto, dispozitivul acestuia de transformat oameni normali în mutanți și batalia climatică dintre echipa X-Men și Magneto și acoliții sai,

numeroși mutanți și speră într-o conviețuire pașnică a acestora cu oamenii obișnuiți, iar celalalt condus de Magneto, un mutant care și-a trăit copilăria într-un lagăr din Varșovia și care prevede că prejudecățile oamenilor obișnuiți vor face ca mutanții să fie trimiși și ei în lagăre și de aceea acționează pentru a lua controlul asupra rasei umane.

O armată de oameni a fost cooptată pentru realizarea efectelor speciale: peste 100 de mecanici, cascadori, miniaturisti și nu mai puțin de doisprezece studiouri de efecte speciale digitale. Dintre acestea, trei au avut cea mai importantă contribuție: Digital Domain, Cinesite și

ce se desfășoară în vârful Statuii Libertății. După ce lucrul la acestea a început, producătorii au fost încântați de rezultatele parțiale și i-au însărcinat pe cei de la Digital Domain și cu realizarea aparatului de zbor al echipei X-Men, cu tot cu peisajul virtual pe care acesta urma să îl survoleze, precum și scena morții senatorului Kelly.

Aceasta scenă presupunea ca personajul să înceapă să se lichefieză și în cele din urmă să se transforme în apă. Pentru a păstra constanta iluminarea din scena reală cu cea din scena generată pe calculator, specialiștii de la Digital Domain au fotografiat o sferă din metal cro-



mat plasată în centrul scenei de pe platoul de filmare. O dată ce caracteristicile iluminării au fost înregistrate pe pelicula, filmul a fost scanat și imaginea a fost proiectată ca textură pe o sferă 3D în programul Houdini al celor de la SideEffects. Aceasta a fost apoi marită până cea ajuns la dimensiunile camerei din platon, permițând graficienilor să construiască o replică exactă a acesteia, incluzând o iluminare fidelă și realistă. Pentru restul scenelor 3D, modelele folosite de Digital Domain au fost construite în Maya și randate după caz cu ajutorul lui Pixar's Renderman, Lightwave sau Vmantra, un renderer highend de la SideEffects. Cinesite, o companie cunoscută mai mult pentru editarea 2d a peliculelor, așa numitul compositing, s-a angajat să realizeze și animații 3D pentru X-Men, printre acestea numărându-se și căutarea de potențiali mutanți cu ajutorul camerei Cerebro, un soi de holospațiu care îi amplifică abilitățile paranormale, permițându-i să descopere persoanele cu abilități deosebite în mulțimea de indivizi comuni de pe strazile New York-ului. Camera Cerebro a fost în întregime generată pe computer, avându-se grijă însă ca elementele din ea să se potrivească cu elemente din platon.

Tot Cinesite a mai realizat și fulgerele care o înconjoară pe Storm, o eroină ce poate modifica vremea în jurul ei, precum și limba de amfibian a caracterului negativ Toad. Acest apendice elastic și lipicios a fost creat de animatorul John Van Vliet în Maya, cu

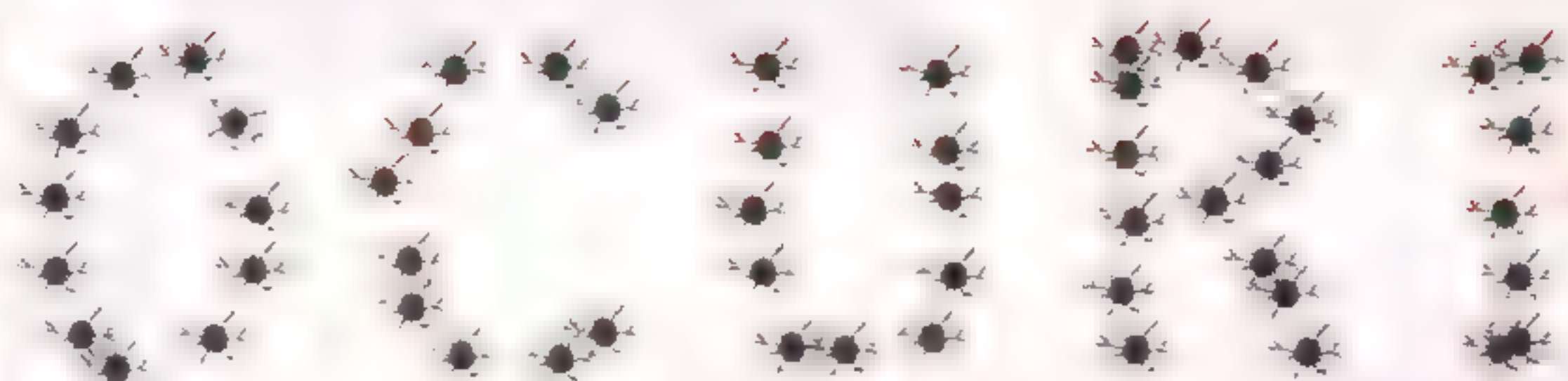
modificări adiționale aplicate în Elastic Reality. Rezultatele au fost excelente. "Toad a fost făcut să pară periculos... Genul de tip caruia îi face plăcere să fie rău și caruia nu-i pasă dacă își murdărește puțin limba...". Fulgerele care tănesc din parul lui Storm au fost desenate manual, deoarece John Van Vliet a fost de părere că efectele digitale nu le pot întrece încă pe cele create cu mâna personală de un artist cu experiență. Ultima, dar nu cea din urmă firmă participantă la realizarea efectelor speciale a fost Hammerhead Productions. Aceștia s-au ocupat în principal de realizarea efectelor pentru Wolverine (ghierele de oțel care tănesc din mâinile acestuia) și pentru Cyclops (raza laser pe care o folosește în luptă). Aceasta din urmă și modelarea lamelor de metal nu le-au pus prea mari probleme. Singurele dificultăți pe care le-au întâmpinat au fost în domeniul morphing-ului, care era folosit atunci când ghearele lui Wolverine ieșeau sau se retractau, deoarece schimbările la nivelul pielii și al mușchilor de pe mână trebuiau să fie bine reprezentate iar regenerarea epidermei trebuia să fie realistă. De altfel și restul efectelor ce prezintă vindecarea ranilor lui Wolverine au fost realizate tot de Hammerhead.

Filmul este și la noi pe ecrane, așa că nu îl ratăți, chiar dacă nu sunteți fani X-Men. Are ceva mai multă adâncime decât filmele obișnuite cu supereroi. Iar dacă asta nu va pasiona, vizionați-l măcar pentru efectele speciale.



Sus (de tot)- Realizarea fulgerelor pentru Storm. Mai jos- inserarea pistoalelor în scena deja filmată. Și mai jos- Limba lui Toad, creată în Maya și introdusă în film la post procesare. Cam așa lucrează profesioniștii...





JOCURI PE DREPTURI

THQ și drepturile Tetris



Tetris, poate cel mai popular joc creat vreodată, este acum dreptul exclusiv

al celor de la THQ. Până în 2004 ei vor fi singurii care vor avea voie să-și arate talentele în noi variațiuni pe această temă, fie că e vorba despre platforma PlayStation 2, Xbox, GameBoy Advance sau PC. În plus, ei pot interzice publicarea respectivelor pe Net, wireless, GSM sau orice alt tip de PDA, dacă doresc. Neplăcut dar adevărat.

DESPRE LEGEND SI...

Alte legende

Legends, jocul de la Infinite Machine bazat pe engine-ul de Unreal Tournament nu va mai apărea pentru PC, cum se credea inițial, ci doar pentru XBOX și va fi distribuit de către THQ. Într-un interviu recent, lead designer-ul Justin Chin a încercat să explice această schimbare, declarând ceva despre o dorință mai veche a celor de la Infinite Machine de a migra spre piața consolelor (mult mai profitabilă, se pare) și o realizare ceva mai rapidă decât se așteptau a acesteia atunci când distribuitorul le-a cerut mai



întâi o versiune pentru consolă.

Pe scurt

■ **Chemical Existence**
Pentru fanii Half Life, dar cu trimeri și spre alți jucători, ceva mai inocenți, Red Genesis lansează acest "total conversion", ce se prezintă mândru cu arme, decoruri, inamici și povești (povești) cât se poate de noi. **Detalii:** www.redgenesis.com.

■ **Microsoft face sport**
Baseball 2001, NFL Fever 2000 și NBA Inside Drive 2000 într-o singură cutie. Toate de la această minune a tehnologiei moderne, numită laconic Microsoft. Cine își împarte viața între Eurosport și ESPN se poate încumeta. **Detalii:** www.microsoft.com/sports/

■ **Combat Flight Simulator 2**
WWII Pacific Theater este titlul acestui joc, disponibil momentan doar în State. Nu este încă foarte clar dacă noua versiune se va bucura de opțiuni inovatoare în același stil cu sistemele de operare, dar, de vom afla cumva, vă vom spune și vouă.

■ **Metal Gear Solid PC**
Din nou Microsoft, din nou o preluare de titlu. De data aceasta avem de-a face cu versiunea pentru PC a jocului cu același nume de la Konami, destinat consolelor. Pe cutie scrie ceva despre acțiunea supărată, contrabalansată pe alocuri de spionajul tacit și "tactical stealth-ul" originalului. **Detalii:** Demo pe CD

Sub teighea dar si in magazin:

MindRover



Un "simulation/strategy game" de la CogniToy, MindRover: The Europa Project este jocul care îți permite să creezi roboței după pofta inimii, numai pentru ca mai târziu să-i pui la întrecere într-un peisaj full 3D, și folosind ca probe diverse scenarii, de la curse, puzzle-uri și sporturi până la deja clasicele bătălii strămoșești.

RELEASE DATE-URI

Talonsoft

Talonsoft și-a recunoscut în sfârșit în mod public (și cu scuzele de rigoare) dățile de lansare. Cele mai apropiate sunt după cum urmează:

JetFighter IV - 31 octombrie, 2000
The Devil Inside - 31 octombrie, 2000
Rising Sun: Kamikaze Pack- Decembrie 2000
Age of Sail II - ianuarie 2001
Mafia: La Cosa Nostra- aprilie 2001

BABEL MEDIA FORMEAZA...

Hit Squad

Respectivul eveniment este, cred, cel mai interesant lucru întâmplat luna aceasta. Babel Media face un pas spre glorie (și se pregătește să fure pâinea de la gura beta-tester-ilor) înființând o echipă QA mobilă de intervenții rapide (care acționează oriunde pe glob), destinată game design-erilor cu deadline-urile strângându-i de gât. În esență, squad-ul reprezintă o adunătură de nebuni (ei le zic "profisioniști", dar cred că nici cu ce le-am spus eu

nu sunt prea departe de adevăr) care sunt gata să lucreze 24 ore din 24, șapte zile din șapte, pentru a testa și duce la bun sfârșit prin procedurile finale orice titlu, indiferent de gen sau colorit politic. În plus, Babel mai înființează și un "testing facility" local (lucrând tot nonstop), pentru a face față cerinței imense ce speră ei că va apărea odată cu apropierea Crăciunului (deadline-ul uzual pentru majoritatea firmelor).

Detalii:
www.babelmedia.com



Un cadet cu nume mic

"M" the Space Cadet

M, un joc cel puțin straniu, aflat undeva la limita dintre "la mișto" și "hai să vedem ce iese" se adevărește a fi până la urmă un fel de adventure cu mult, mult combat, în care inamicii te amenință cu arme ce variază între lasere și boomeranguri până la fructe specifice planetei pe care tu, o entitate ciudată, ai eșuat cu mult succes. Scopul tău este de a-ți regăsi componentele navei

împrăștiate peste tot, și, eventual, de a rămâne în viață, deși, cu forma pe care o ai lucrul din urmă s-ar putea adevări dificil.



DUPA FILM ACUM SI JOCUL

Mummy



După filmul acela dubios care a extaziat gagicile de prin sălile cinematografele naționale cu personajele sale masculine,

Mummy își face acum din nou apariția, transferând spiritul proaspăt (re)decedatului Imhotep într-un joc pentru PC. 12 niveluri diferite ca tematică, acțiune non-stop și tot soiul de surprize surprize (din păcate cadavru Andreei Marin nu se va afla printre ele) sunt aclamate în cuvinte puține dar sugestive de către firma producătoare, Rebellion.

Pe scurt

Zeus

Cea de-a șasea (J) strategie urbană venită din partea domnilor Impressions, Zeus: Master of Olympus, este și ea disponibilă acum. Acțiunea se desfășoară într-o lume plină de eroi, zei și gagici care arată bine. **Detalii:**
www.impressionsgames.com

De la Aqua la Aquanox

Archimedian Dynasty a fost destul de interesant la vremea lui, iar Massive Development s-a gândit să-l continue cu un nou joc, inițial numit Aqua. Între timp însă băieții s-au trezit cam nemulțumiți, Aqua nu



exprima exact, se pare, senzația de întuneric și cruzime pe care o va degaja viitoarea lor producție, așa că au schimbat numele din Aqua într-unul ceva mai sugestiv și mult diferit, adică Aquanox.

Detalii: www.massive.de

Ressurrection ressurrectat

Un real-time fantasy role-playing adventure game de la Nebula poate suna interesant la o primă vedere, dar cei care vor să arunce mai multe pot s-o facă, începând de astăzi, și chiar cu mare ușurință. Demoul este deja disponibil pe net, și în curând, pe CD-urile bulgărești.

Zero-G Marines

Există un început pentru toate- începutul pentru Strategy First înseamnă Zero-G Marines- un first person squad based combat game a cărui acțiune este plasată în spațiu. Pentru mai multe detalii așteptați până în al 3 trimestru al anului 2001 sau treceți pe la www.strategyfirst.com între timp.

DEFENSE COMMANDER

Minigame

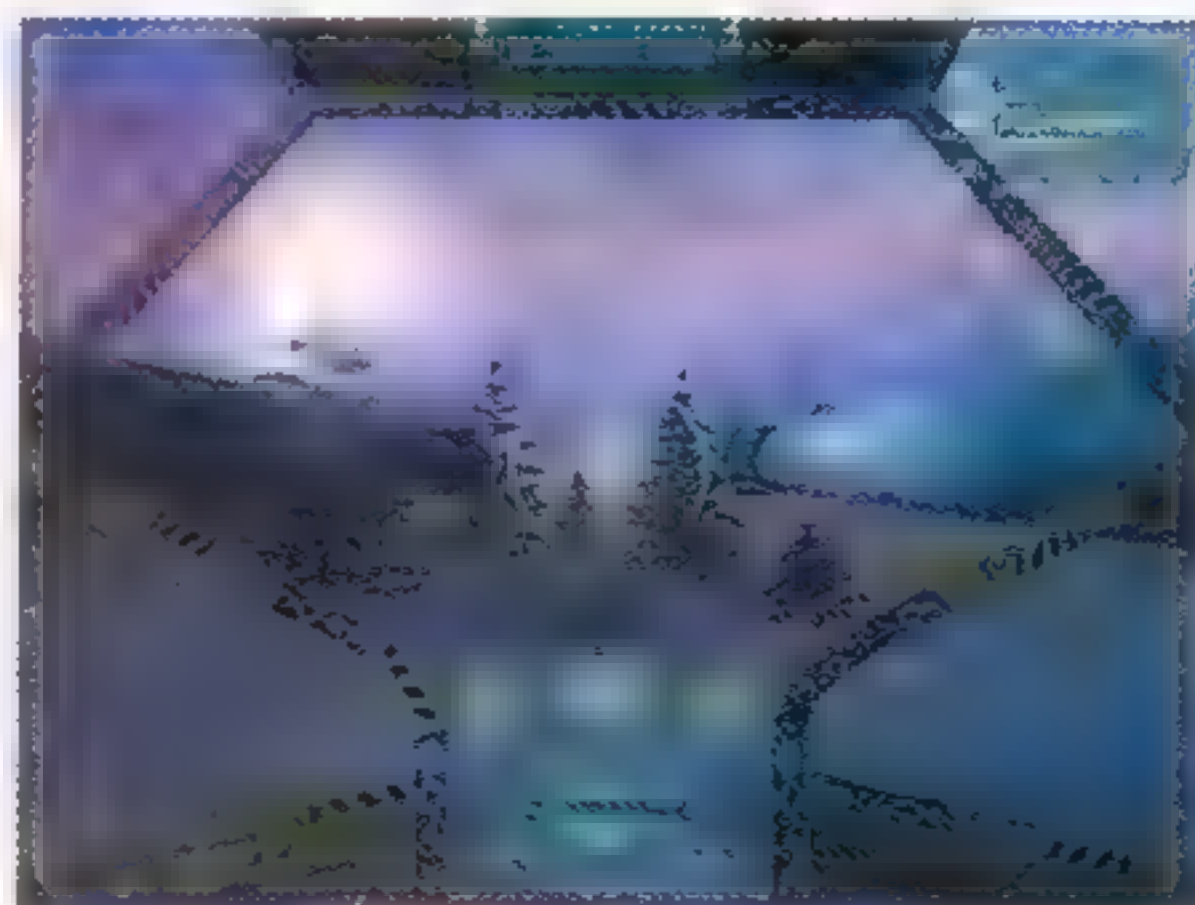
Minigame-urile au avut întodeauna un statut special în lumea jocurilor, reprezentând deseori mai degrabă cartea de vizită a vreunui producător decât un proiect "full scale". Defense Commander nu face nici el excepție - realizat de către Titanium Studios pentru Microsoft, ca exemplu de ce îi duce mintea și cam ce știu să facă, el îmbină simplitatea gameplay-ului cu acțiunea suficient de antrenantă și o grafică de-a dreptul plăcută. Unde mai pui că e gratuit și cât se poate de mic (dacă am noroc, îl găsiți sub forma celor 6 megape CD-ul din luna viitoare). **Detalii:**
www.titaniumstudios.com/games.html



DEMNITATE AU BA?

Iron Dignity

Oricât n-ar părea de surprinzător, pământul continuă să fie amenințat de un război nuclear și salvarea sa stă din nou... ei bine, nu chiar în mâinile tale, dar oricum, în mâinile unei echipe de elită al cărei membru ești. Acțiunea este plasată în cele mai palpitante locuri de pe glob, de la Siberia înghețată până la Africa numai bună de plajă. Toate luptele se desfășoară în grupuri de până la 15 unități (moderne și cât se poate de SF, bineînțeles), jucătorul având posibilitatea să le conducă tactic sau să preia controlul direct al uneia dintre ele. Vor exista și modele aeriene, iar producătorii încearcă să standartizeze cumva interfața, pentru a nu confuza sărmanul pilot care tocmai a sărit dintr-un tanc numai bine pentru a ateriza într-un avion. În rest, ce pot să zic... BattleZone și urmașii săi. **Detalii:** www.iron-dignity.com





Jocuri In Box

Traian Bostan:

"Dacă am vreun regret atunci acesta este că nu există încă vreo zece reviste care să se ocupe de jocuri"

From: Mihai

Salut [...]. Vă cumpăr revista de mult timp și cred că sunteți mai [cenzurat] decât ****L.

1. Cand apare Return to Castle Wolfenstein de la Id Software?
2. Cand puneți jocuri full pe CD?
3. Cand apare în Romania Duke Nukem Forever?

Reply:

Păi să vedem. În ceea ce privește Return to Castle Wolfenstein, dacă aș fi rău și-aș spune că-l vei găsi atunci când vei găsi și jocuri full pe CD... Adevărul este însă că nimeni nu știe cu adevărat o dată precisă. Despre Duke Nukem Forever am sunat la distribuitorul (viitor) al lui la noi. Răspunsul pe care l-am primit a fost "În curând...în curând". Sincer, chiar asta mi-au zis. Pe cuvânt.

Sent Item

From: Still

În numărul trecut, Messiah avea un scor mai mare decât MDK2, dar în băruțele de comparație MDK era prezentat ca mai bun. Erați cumva beți toți când le-ați notat, sau voi nu vă vorbiți între voi când scrieți?

Reply:

Frumoasă întrebare deși sincer să fiu, speram să treacă neobservată chestiunea. În primul rând, după cum poate ai văzut, ambele articole au fost scrise de către mine, deci tot eu am dat și ambele note. În al doilea rând, MDK doiul, săracul de el, căpătase o notă ceva mai mare, dar în ultimul moment din considerente prea mari pentru a fi acum analizate am decis scăderea cu un pic a notei sale. Modificare în bare însă...s-a înțepenit pe traseu.

Sent Item

From: Radu (TOU)

Hei, de ce nu mai apare următorul număr, ați dat faliment? Puteți să-mi trimiteți și mie o listă mare de quest-uri ca Lost in Time, Egypt sau Monkey Island 4?

Reply:

Poftim? Nu, revista nu a dat faliment (sau dacă a dat, noi nu am aflat încă). Dacă putem să-ți trimitem o listă mare de quest-uri ca Lost in Time, Egypt sau Monkey Island 4? Nu, nu putem. Dacă găsești pe cineva care poate, spune-ne și nouă.

Sent Item

From: Stancu Georgian

Aș vrea să vă propun ca articolele despre simulatoare de mașini să fie scrise de niște oameni care chiar se pricep, maniaci în ale automobilului pentru că am văzut tot felul de încercări în a trata problema și prin alte locuri și nu mi-a plăcut deloc. Eventual puteți să mă [...]

Reply:

Situația este mai complicată decât ai putea crede, deși la o primă vedere serviciile unui împătimit ar putea reprezenta o posibilă soluție. Să-ți explic. Când Tresh a câștigat nu știu ce concurs de Quake cei de la PC Gamer l-au invitat la ei pentru o rubrică lunară despre FPS-uri-toată lumea a aplaudat voios atunci- se așteptau la nimic mai puțin decât vreun rai pe pământ- ceea ce au obținut însă... hmm... hai să spunem doar că a fost teribil de mult sub așteptări. Analogia este clară, sper. Pe de altă parte, după cum bine știi, împătimitii și maniacii se află mai întotdeauna în minoritate, ceea ce înseamnă că articolul scris de vreunul dintre ei va avea toate șansele să se adreseze unei zone prea puțin relevante de cititori. Marea majoritate a celor care joacă car-mageddon, gp, nascar sau alt "simulator" sunt oameni normali, ca mine și ca tine (mă rog, de ultima parte nu sunt așa sigur), oameni pe care îi interesează mai puțin dacă motorul se comportă "exact" așa cum o face unul real, sau are o abatere de 3%. Le-ar fi mult mai util să știe, ceea ce simți când pui mâna pe respectivul joc, ce vezi sau ce s-a schimbat de la ultima versiune... iar astea sunt lucruri pe care, sper, și noi i le putem spune.

Sent Item

From: Horky

[...] Ce părere aveți despre celelalte reviste de jocuri? Care este cea mai bună? Dar cea mai proastă? [...]

Reply:

Nu știu exact ce cauți tu la mine pe masă, cred că locul tău era printre blackmail-uri, dar... dacă tot ai venit, hai să-ți răspund. În primul rând, concurența este binevenită, oricum ai da. Dacă am vreun regret atunci acesta este că nu există încă vreo zece reviste care să se ocupe de jocuri. În al doilea rând, nu citesc ** ***** (pur și simplu nu apuc). Ceea ce înseamnă că tocmai am ratat o treime din oferta pieții. ***** am citit-o o singură dată, pentru că voiam să-mi văd un prieten intervievat acolo. Deci nici în problema asta nu sunt prea versat. Cât privește XtremPC-ul, articolele mele și a celorlalți colegi de suferință sunt singurele la care mă încumet. Iar dacă și-aș spune ce părere am despre ele (cel puțin despre cele semnate de mine) aș fi probabil dat afară de urgență. Așa că mai bine tac din gură.

Sent Item

From: Răzvan Mărgineanu

Există un nou mod pentru Quake 3 pe internet - Urban Terror- de aproximativ 80 Mb, ceea ce pentru un modem de [...] e prea mare. Puteți să îl puneți pe CD?

Reply:

Din nefericire nu putem pentru că ar ocupa mult prea mult din spațiul CD-ului...și așa destul de redus.

Sent Item

From: Daniel Petrariu

Aș dori dacă se poate să-mi spuneți care jocuri nu merg sub Windows Me? Și cum aș putea să le fac să meargă.

Reply:

Teoretic "Every DOS game should run in Windows Me". Pe de altă parte, suportul pentru 16bit real dos mode lipsește în acest SO, așa că jocurile care foloseau așa ceva vor da eroare cu mare succes. Restul... ar trebui să meargă. Sent Item

From: N/A

Pentru tipul nervos căruia i-am pierdut e-mail-ul

Reply:

Da, ne pare bine ca ne cunoști de pe forum. Da, este ok dacă ne-ai văzut în viața de toate zilele și te-am scos din sărite cu ocazia asta. Nu, nu te poți întâlni cu noi, decât dacă ești cumva o tipă superbă și disponibilă (eventual singură). Da, vom avea grijă ca data viitoare când ne vom vedea întâmplător să facem în așa fel încât să nu mai pleci nemulțumit. Nu, nu plătim asigurări medicale aici. Sent Item

From: Tiberiu Vintea

Vreau să vă spun că aveți o revistă proastă. Din punctul ăsta de vedere, ***** vă depășește cu MULT. Articolele despre jocuri sunt puține și slabe, de multe ori nici nu se înțelege de fapt ce părere are redactorul despre ceea ce scrie și nici măcar nu scrie așa de bine încât să merite efortul. Nașpa iar că v-ați pus și pozele în revistă, dar asta nu are legătură cu jocurile la care revin acum. Shattered Greevay este o pierdere de spațiu și se vede că este făcut pentru că nu aveți ce scrie în revistă (m-am prins că nu e real după ce am citit că are nevoie de P666 și GeForce 3 ca să ruleze, știam că nu a apărut încă da, auzi GeForce 3... :)), umorul e chinuit cam peste tot (nu ca cel subtil din review-urile concurenței, de exemplu) și nici jocurile nu le analizați corect. În plus, se vede că nu le jucați până la capăt.

Reply:

Ne pare foarte bine că ai avut răbdare să-ți exprimi părerea în legătură cu munca noastră. Desigur, este trist faptul că ai una atât de proastă, dar noi îți promitem că vom încerca să evoluăm în acest sens, așteptând în același timp ca și tu să-ți continui șirul criticilor cu același aplomb. Ne bucurăm că te-ai prins că Greevay nu există, indiciile după care speram să o faci erau însă altele și erau înșiruite pe 2 pagini sub formă de articole și de poze. În rest, ce pot să spun... te așteptăm la următorul nivel. Sent Item

PC CD-ROM

COMMAND & CONQUER

RED ALERT 2

Rusia invadează America

Tehnologia de control al minții face ravagii

Arsenalul nuclear este mobilizat

Bătălie pe mare, pe străzi, pe tăpaci

Unicate capătă experiență cu aceste victorie

8 moduri de a juca multiplayer

25,5 USD

2 CD-uri

EA

Westwood

furnizorul tău de jocuri

Magazin: Piața Unirii, corp central Magazin Unirea, et.3, București, tel: 01-303.01.91
 Magazin: Bd. Elisabeta (fost Kogălniceanu) nr.25 București, tel: 01-314.76.98
 Magazin: Pasajul Pretoral Lipsăni (Bd. I.C. Brătianu, București, tel: 01-310.28.32
 office tel: 01-245.55.06/07 e-mail: info@bestcomputer.ro, www.bestcomputer.ro

best
distribution

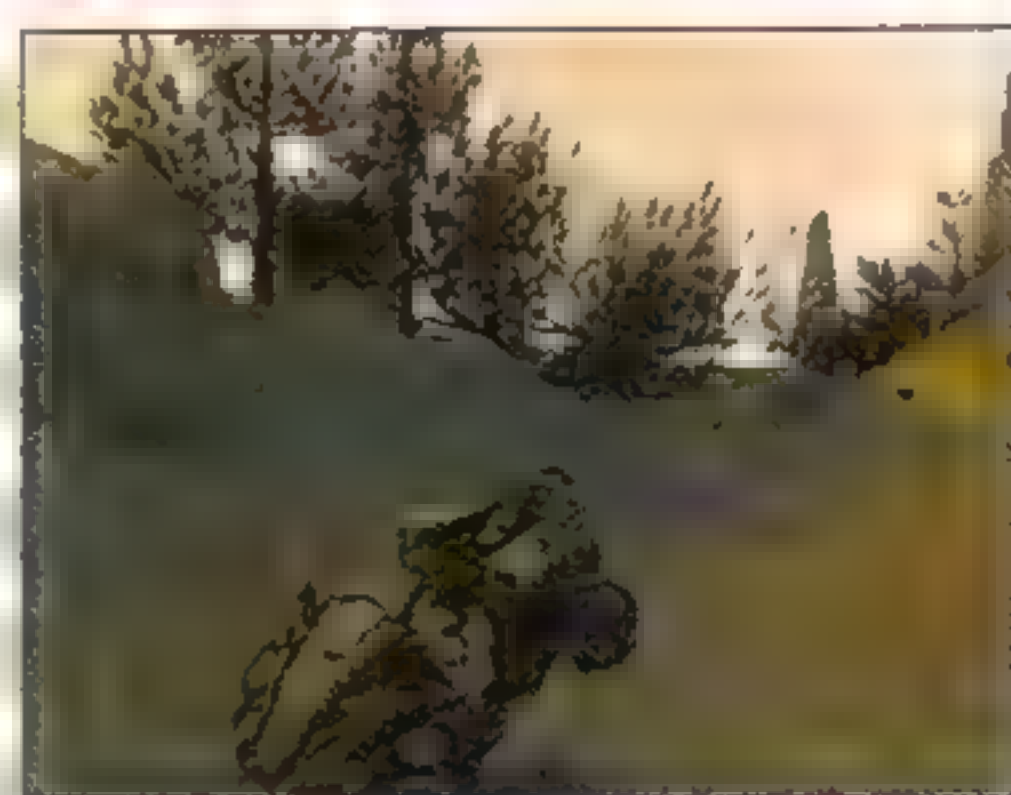
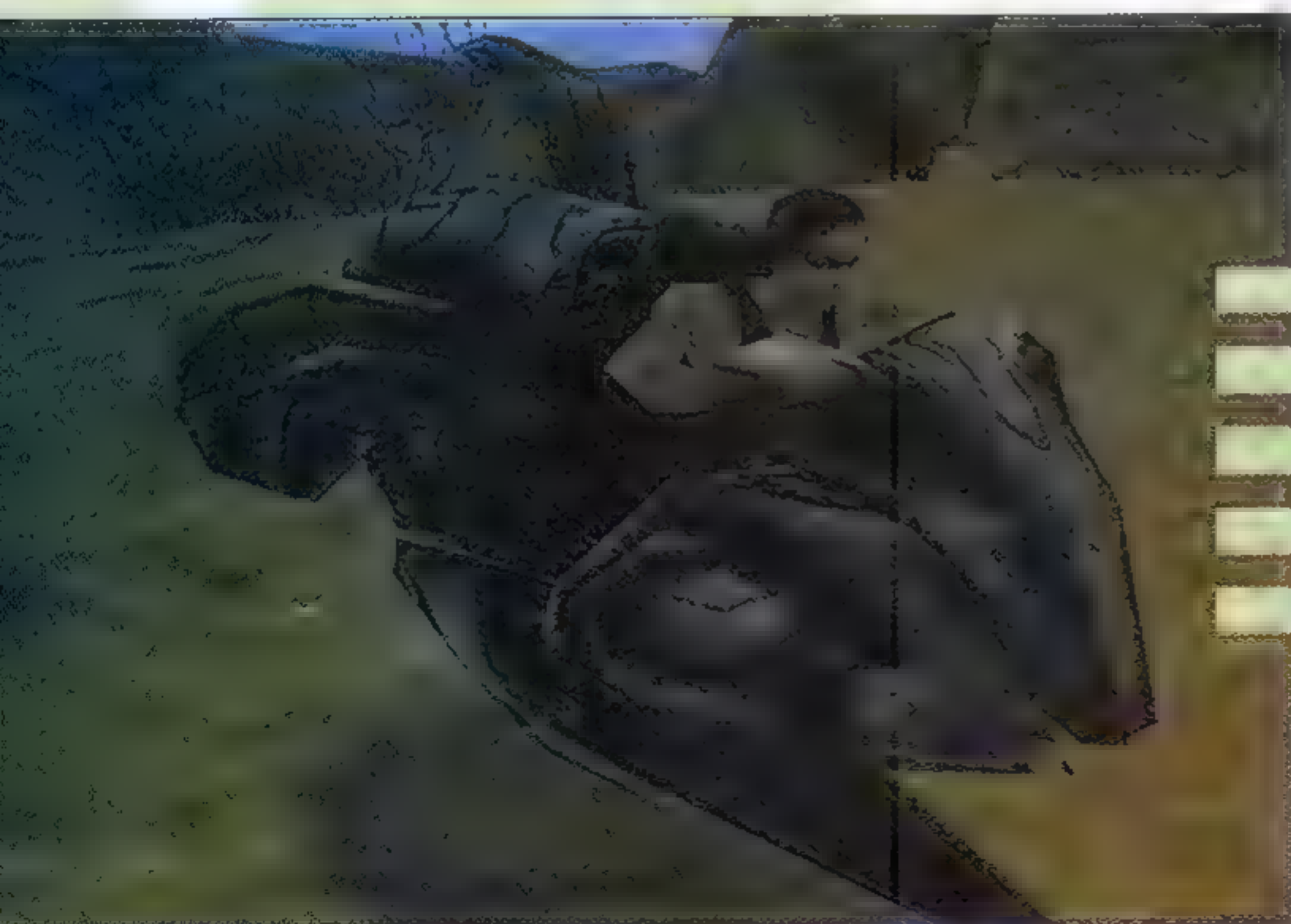
BW este un proiect extrem de ambițios al MicroForte, cea mai puternică firmă australiană din domeniul jocurilor

Big World: Citizen Zero

Tip joc: RPG - Apariție: La iarnă - Redactor: Cristian Soare

Se pare că piticii, orcii și vrăjitorii nu mai sunt la modă, universurile MMRPG reorientându-se înspre viitorul sumbru și lăsând salvatul prințeselor Tetris-ului. Dacă despre Anarchy Online, primul ce a întors obrazul cu tot cu cap în altă direcție, puteți citi în celelalte pagini ale acestei gazete ce o aveți în mână, aici sub lupa analiștilor polițiști, mișcând ușor din aripioare, avem BigWorld: Citizen Zero.

BW este un proiect extrem de ambițios al MicroForte, cea mai puternică firmă australiană din domeniul jocurilor, după cum bine se vede și din numele ei. Având un buget de 10 milioane de dolari, bani obținuți în mod surprinzător de la guvernul australian și nu de la un publisher puternic, BW dorește să dea o notă realistă termenului de massive din massive multiplayer RPG, cu promisiuni de 500.000 de useri pe aceeași lume, 1500-2000 în aceeași locație. Sună electoral însă bugetul mare sugerează seriozitate.



Universul din BW se concentrează asupra a trei planete din sistemul Ulruan, NeoEden, Ulrua și Trinn. NeoEden a funcționat până în urmă cu 50 de ani pe post de colonie penală de maximă securitate, unde deținuților le erau șterse personalitățile și apoi folosiți ca mână de lucru. Perversitatea sistemului juridic și a corpului de Gardieni însărcinați cu paza planetei a mers atât de departe încât a fost creat un întreg sistem de menținere în viața a deținuților, răpindu-le și șansa de a evada prin sinucidere. Într-un final demn de baladele strămășești, deținuții s-au răsculat cu succes, câștigându-și libertatea atât de dorită. Problema acum este că ei habar n-au ce căutau acolo, de ce fuseseră închiși, și astfel urmează o perioadă de haos și indecizie. Până la urmă unul dintre foștii deținuți, pe numele său Benito DeMannon, mai cu viziune de viitor și idei democratice a reușit să construiască o societate ce a reușit să echilibreze populația rămasă după The Great Riot. După moartea sa lucrurile au degenerat oarecum, societatea cea democratică transformându-se într-una mai totalitară.

Și aici intră jucătorii în tablou. Putând alege între cele trei rase (întotdeauna prezenți oameni, bio-mecanicii Cybrids și nativii Beziel), și aparținând unui subset al populației numit generic Zeroes ei dispun de o serie de avantaje provenite din faptul că pot folosi itemuri inutilizabile de către majoritatea populației, și se pot mișca în cadrul sistemului fără a le cere cineva socoteală. Aceste lucruri îi fac foarte importanți pentru Overachy, un fel de corporații

multe și dușmănoase între ele, ce conduc lumea și sunt într-o permanentă căutare de agenți pentru a-și rezolva problemele.

Cu trei planete de explorat, trei orașe cu iz de Blade Runner în care să ne facem de cap, sălbăticiile peste sălbăticiile, atrăgătoarea Frontieră, un generator de misiuni deosebit (în funcție de preferințe, skilluri, clasă, misiunile anterioare), 46 de skilluri, cu posibilitatea de a îndeplini o întreagă diversitate de roluri (spion, detectiv, hacker, medic, bla bla) în funcție de direcția aleasă în dezvoltarea acestora, cu apartament propriu, baruri, contrabandă, traficanți, arme, dueluri, concerte, bătălii epice, sabotaje, gagici de agățat, adică cu o întreagă viață de dus, BigWorld promite. Pentru mai multe

detalii așteptăm o variantă jucabilă. Adică pe la Sărbători. Iamii, nu-i așa ?

De ce îmi place mie BW...

Rippers. Țsta este cuvântul. Rippers. Simți cum se mișcă limba când îl pronunți ? Hmmm...Rippers. Sunete rostogolindu-se și izbindu-se de cerul gurii, coardele vocale vibrând...mm. Riiippers. Nu ști despre ce vorbesc? Indiciu: viteză. Nu. Mai degraba Viteză. Nici acum? Okay. Încă unul: Adrenalină. Nici acum nu a început clopoțelul să meargă? Nu? Binee. Vezi poza de pe pagina din stânga? Gagiul ăla Matrix style, călare pe șmecheria aia



luciosă, plin de el, cu freza încercând să se împotrivescă în zadar vitezei? Îl vezi? Okay. Acum repetă după mine...Riiippers. Rippers.

Te-ai prins ? Dacă nu, uită-te în poza de mai sus. Dacă nici acum nu te-ai prins, dă-mi un mail și o să îți împărtășesc secretul...

Kesmai au o istorie destul de lungă în domeniul "simulatorilor de clăd...bla bla" online

BattleTech 3025

Tip joc: FPS - Apariție: A aparut - Redactor: Cristian Soare

Universul Battletech (cu care vă tot întâlniți de câteva numere încoace) se va îmbogăți cu încă un titlu. Păstrând linia, MBT3025 este un, și citez un ilustru coleg, "simulator de clădiri cu zece etaje prevăzute cu reactor în ghiozdan", orientat de această dată înspre jocul online.

Kesmai au o istorie destul de lungă în domeniul "simulatorilor de clăd...bla bla" online, ei fiind cei ce au dăruit lumii în anul de grație 1998, Multiplayer BattleTech: Solaris. Acesta avea loc pe Solaris (nu că n-ar fi fost evident...), o lume cunoscută celor mai interesați de BattleTech. Și pentru că știu că dați pe afară de curiozitate, Solaris este o lume unde se poartă gambling-ul în stil Vegas. Totuși, viitorul a renunțat la blackjack și ruletă, și s-au reorientat înspre pariurile pe Mechwarriori. Și astfel pe Solaris are loc în fiecare an un mare campionat. Ce m-a impresionat pe mine profund în vre-

murile când studiam cu asiduitate analele istorice sub formă de tomuri ale BattleTech, a fost existența, în lunga linie de campioni, a trei nume românești get-beget.

Revenind la obiectul de sub lupă, MBT3025 ne parașutează drept în mijlocul luptei dintre casele din Inner Sphere. Clanurile încă nu îi invadaseră, Word of Blake erau retrași pe Terra, așa că nimic nu stătea în calea aprigei bătălii pentru putere. Jucătorii vor putea alege una dintre cele cinci case, apoi li se va pune la dispoziție un Mech, devenind veriga cea mai de jos a lungului lanț ce îi desparte/leagă de forurile de comandă, adică House Leader-ul și aghiotantul său. Însă nu disperați. În funcție de cât de bine vă descurcați în lupta cu dușmanii, veți putea înainta în susul lanțului trofic, existând și șansa să ajungeți într-o bună zi House Leader. Până atunci veți asculta ordinele superi-

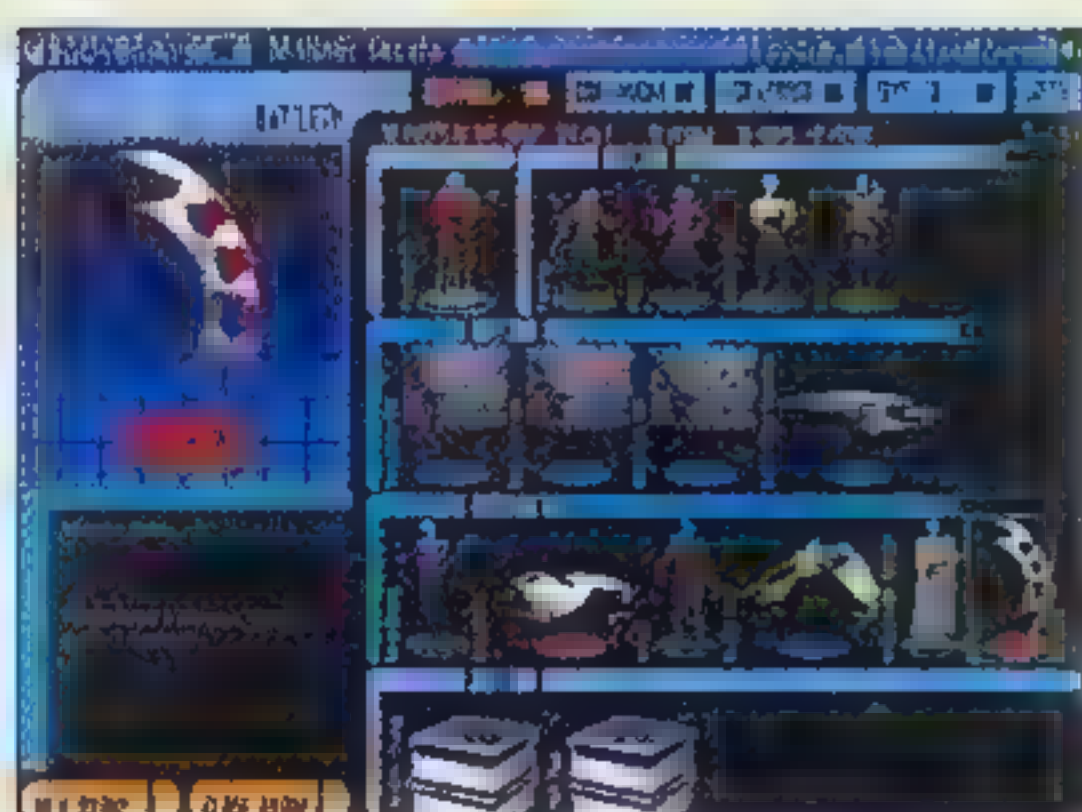
orilor, care toți vor fi jucători și nu NPC-uri, veți salva vieți, convoaie, veți cuceri planete și orașe. Mai pe scurt veți face istorie cu mânuțele dvs.



Plătind cei 10 dolari, pasionatul nostru concetățean va intra în miezul acțiunii

Conquest Online

Tip joc: TBS - Apariție: A aparut - Redactor: Cristian Soare



Conquest Online pornește cu dreptul însă se pierde pe drum. Punându-ne în pielea unui Q pus pe șotii, în cadrul unui concurs de nivel galactic între reprezentanții rasei Q, avem la dispoziție toate elementele din universul StarTrek spre folosință în încercarea de a ne dovedi mai buni decât alți Q. Un alt avantaj ar fi faptul că poate fi downloadat gratuit, ceea ce automat înseamnă ochi făcuți mari și o butonare activă pentru obținerea susnumitului titlu. Problemele apar din momentul în care trebuie să înregistrăm copia pe serverul de joc. Ceea ce înseamnă 10 dolari, bani ce pot fi achitați via credit-card only...oops.

Să presupunem totuși că există un

român pasionat de StarTrek, de jocurile online, de strategiile pe turn-uri, de culoarea verde, tricourile ude și prosoapele cubaneze, ce printr-o mirifică întâmplare mai are și o carte de credit sub pernă. Plățiți cei 10 dolari, pasionatul nostru concetățean va intra în miezul acțiunii. Nu chiar imediat, căci mai întâi va trebui să își găsească drumul prin meniurile puțin lipsite de stil, sau mai degrabă prea puțin originale, ca apoi să dea de tutorial, ce este absolut necesar de experimentat. Cu piscina cunoașterii îmbogățită de acesta, el se lasă pe spate și așteaptă ca toate aceste noi cunoștințe să se sedimenteze. Află prin aceasta că totul se desfășoară pe turn-uri, împărțite la rândul lor în mai multe subturn-uri (deploy, attack și move), posibilitățile de mișcare ale "obiectelor" fiind în funcție de numărul de "control points" (determinat de câte planete ai sub control). Află că un joc în mod normal durează cam 30 de minute, ceea ce înseamnă că nu va pierde ore și ore încercând să devină "cineva" în acest univers. Că fiecare jucător are sub control câte un "Grup de Obiecte", în număr de aproximativ 50 (obiectele), ce constă în nave, oameni, arme și alte bunătăți. O altă problemă apare în momentul în care, după câteva jocuri furibunde, domnul concetățean realizează că "grupul" său nu prea mai merge, căci a început să lupte cu Q mai puternici. Și astfel ar vrea să obțină alt "Grup", drept pentru care iar scoate cartea de credit de sub pernă și mai plătește 10 dolari (cel puțin). După câteva zile, susnumitul va deprinde un tic foarte ciudat, ce îl împinge să scoată în mod regulat cartea de credit de sub perna pentru a mai plăti câte o tranșă de 10 dolari.

Și uite așa se duce un joc bunicel, nu extraordinar, din cauza unor decizii de marketing relativ dubioase, privite de pe această parte a monitorului, însă bune de partea ailaltă.

O nouă betă? Înscrie-te și tu!.

Chemare la ...beta...

Anarchy Online

Anarchy Online intră în a doua sesiune de beta testing, de data aceasta numărul celor admiși crescând de la 100, cât au fost inițial, la mai multe sute. Partea a treia va începe în alte câteva săptămâni (www.anarchy-online.com)

Sea Dogs Online

Pentru cei care au visat să fie pirați, Sea Dogs le oferă șansa de a o face fără a trăi cu frica FBI-ului sau a Interpolului. Vase, insule, abordaje, toată seria. Combinând excelent elementele de rpg și pe cele de action, plus o aromă de simulator de vapor pentru cei interesați, Sea Dogs pare foarte promițător. Cei ce doresc să facă parte din betateam au acum ocazia. (www.akella.com/corsairs)

Parsec

Redirecționând piloteala spațială de acasă pe Internet, Parsec se pare că va fi destul de interesant. Lucrul cel mai gustos la Parsec (deocamdată) este organizarea serverelor, fiecare conținând mai multe sisteme solare, cu toate aceste servere legate la un altul central, de unde jucătorul poate alege sistemul în care dorește să călătorească. În rest, viteză, nave, muzică, grafică bună. (www.parsec.org)



Battleisle: Dark Space & Battleisle: The Andosian War

Dacă despre Andosian War ați putut citi într-unul dintre numerele anterioare ale gazetei, aflând astfel că este un turn-based strategy, DarkSpace este o combinație de action și strategie, unde avem posibilitatea să controlăm diferite structuri, pe lângă lupta propriu zisă, dusă din interiorul cockpitului.

(BlueByte Game Channel: <http://209.198.154.16/>)

Multiplayer Battletech 3025

Dezbătut mai pe larg în pagina dinainte. Se ia mâna stângă, se ridică în aer, se mulează două degete pe pagină și apoi se întoarce. Pagina. Succes. (www.battletech3025.com)

The Settlers IV

Cei care au jucat titlurile ce l-au precedat pe acesta vor fi în același timp pe teren familiar și pe unul mai puțin familiar. Păstrează o seamă din elementele vechi, însă în esență este un joc destul de diferit. Necesarul de 5000 de betatesteri s-ar putea să nu fi fost atins, așa încât grăbiți-vă. (BlueByte Game Channel: <http://209.198.154.16/>)

Plan update

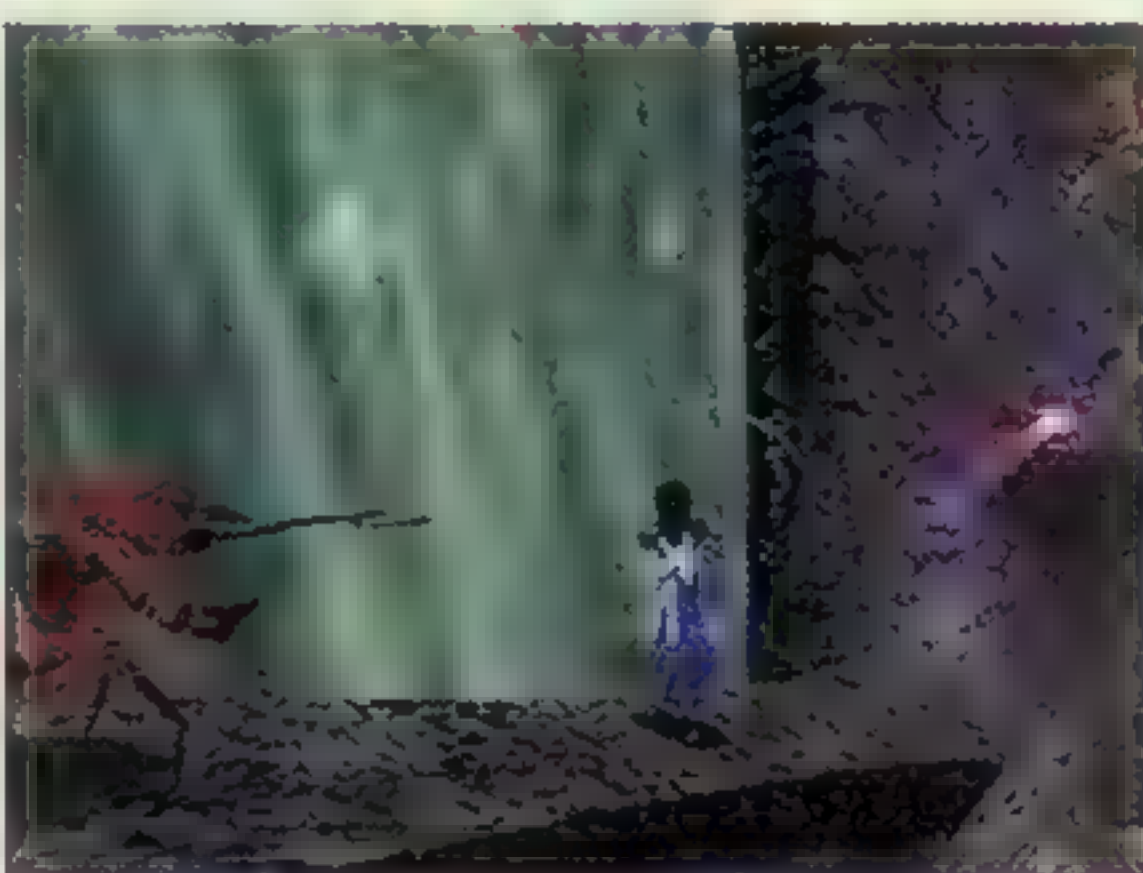
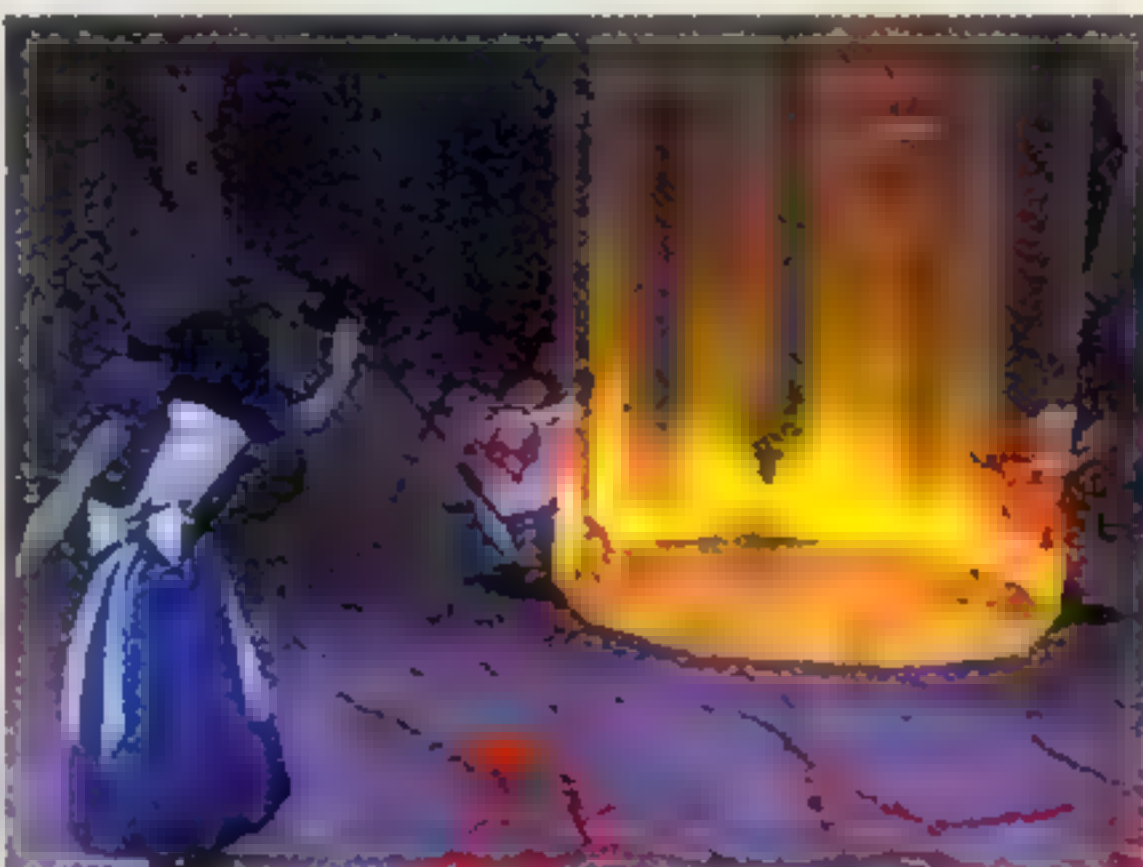
Articol: Plan Update - Redactor: Cristian Soare

Ca orice rubrică trecută în mâinile unui nou redactor, primul lucru ce trebuie stabilit de către penița aspră a analiștilor polițiști este gradul de utilitate al acestei schimbări și înfricoșătoarea problemă a transformării conținutului conform cu o obscură schemă de lucru. Astfel, întrebări de genul "ce vrea .plan update-ul ăsta nou de la mine?" și "părinții lui știe?" sunt valabile și legitime. Ca să facem lucrurile cât mai clare, subsemnatul declară că aici veți găsi informații din interiorul industriei jocurilor, detalii despre ultimele update-uri așa cum apar ele în .plan, subiecte de discuție, controverse, detalii picante. Plus, și asta numai pentru cititorii fideli (fete sau nu), bârfe din interiorul redacției.

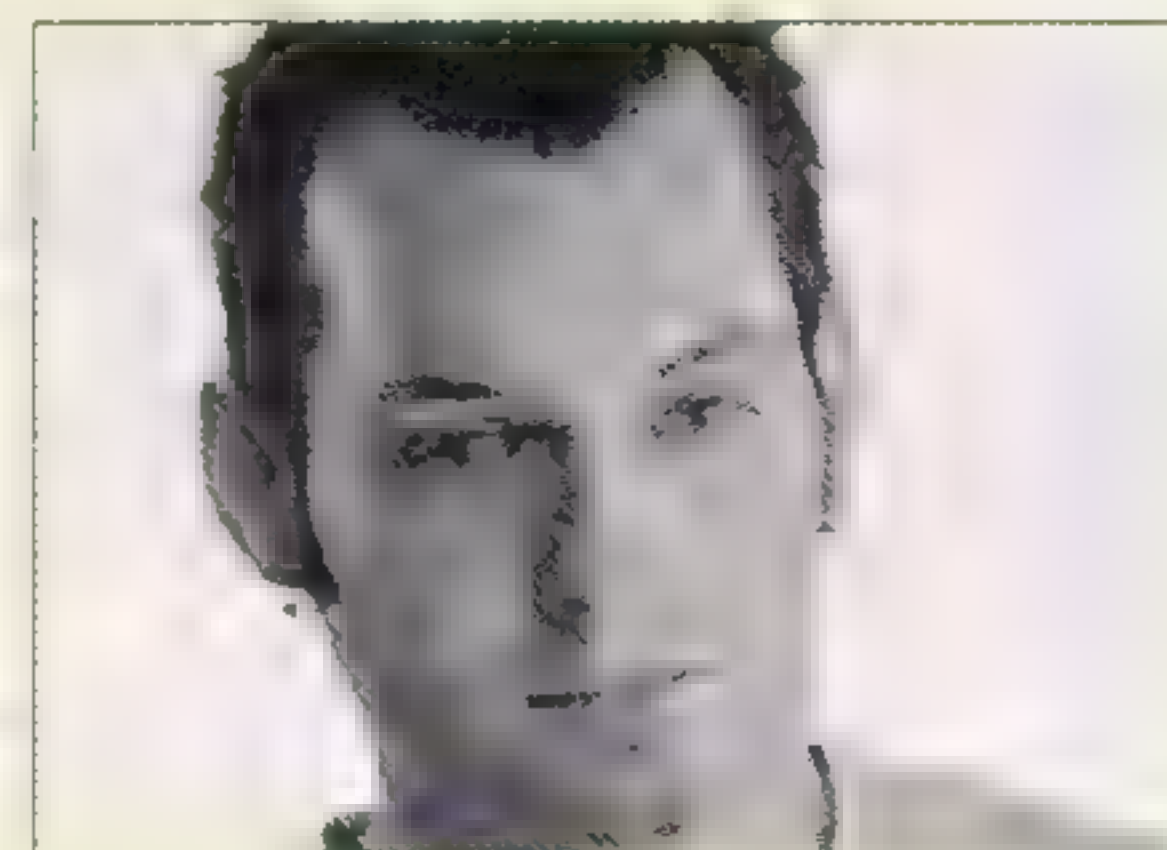
Astăzi, primul pe listă este Travis Doggett, unul dintre artiștii de la Ion Storm, ce momentan lucrează la Anachronox. Mr. Doggett a făcut greșea să posteze ceva pe forumul celor de la PlanetAnachronox, și atât a trebuit suitei de hiene ca să tabere pe el. Pus în colț, învinetit la ochiul stâng, el a fost forțat să răspundă la o seamă de întrebări cu rost, și astfel am aflat că Anachronox-ul merge, merge în direcția cea bună. Munca se desfășoară prin toate părțile, cu ultimul nivel mare din joc (Hephestos) pus la un loc în cursul acestor săptămâni și cu partea cinematică în focul ultimelor retușuri. Totuși, mr. Doggett nu pierde ocazia să se "plângă" despre cruda soartă ce a împiedicat conceptul de artist să aibă aceeași definiție atât în DEX cât și la birourile Ion Storm. Căci el este (ca mai toată lumea de acolo) un fel de om bun la toate, lucrând atât la modelare, cât și la aminație, plus scripturi peste scripturi (mai ales cele de luptă). În rest nu spune nimic sigur despre data de apariție a mult-preașteptatului joc, răsucind, ca să facă lucrurile și mai interesante, piciorul în rană cu entuziasmul cu care ne povestește despre mișcarea camerei, existând posibilități de montaj cu izuri și aere cinematografice înfricoșător de mari. Între timp, aflu cu stupefacție că Tom Hall a comandat un ghiozdănel la niscaiva croitori, și lucru ciudat, este prea mic, iar de la Henrik Jonsson, unul dintre programatori, despre beneficiile nenumărate ale JukeBox-ului și plăcerile datorate de către cele 1200 de mp3-uri proprietate personală. Pe de altă parte, surse de încredere îmi șoptesc textual că Anachronox va apărea în 2001, cu toate presiunile Eidos-ului de a-l scoate înainte de Crăciun.

Slavă Domnului că unul dintre purtătorii de cuvânt al acestora ne asigură că "va merita așteptarea"... Oare ce ne-am fi făcut?

Trecând mai departe, ajungem la controversa lunii: cu nume pe copertă sau fără nume pe copertă? Cazul de sub lupă este American McGee's Alice in Wonderland. Pentru cine nu știe, domnul McGee a lucrat ca level designer la id în perioada cu Doom și Quake, ca apoi să o ia pe căi oarecum mai paralele, revenind însă în 1998 ca să încheie un contract cu EA, obiectul contractului fiind Alice. Munca la Alice este aproape gata, fiind puse la cale ultimele detalii de



Sărind malul, la Ritual Entertainment în ogradă, îi găsim tare ocupați cu portarea Fakk2-ului și a Sin The Game pentru Mac. De asemenea la sfârșitul lui Octombrie ei au lansat filmele de animație bazate pe acestea două, succesul gravitând în jurul lor...Suportul de multiplayer pentru Fakk2 se dezvoltă ușor ușor, la data scrierii acestui articol ei fiind în ultimele faze ale acceptării de hărți. Deci grăbiți-vă. Tot pe malul acesta No One Lives



level design înainte de a intra în beta, aceasta fiind perioada cea mai apreciată de toată lumea. Revenind la problema noastră...este deci ceva valabil, cinstit, atunci când privești problema prin prisma faptului că la un joc lucrează o echipă întreagă timp de doi sau mai mulți ani? Alice este proiectul lui McGee, iar nivelul de implicare al acestuia în desfășurarea proiectului merge de la asumarea rolului de writer, art director, game designer, sound designer, map designer până la cele mai mundane de genul marketing, pr, website production etc. Deci este legitim ceea ce face el? American McGee își motivează acțiunea prin asumarea responsabilității și nu prin multitudinea rolurilor de care vorbeam. Pentru el, faptul că numele său este pe copertă este semnul că un eventual eșec al lui Alice este în întregime al dumnealui, și nu al echipei, sau a altor entități. Eu tind să fiu de acord cu el. Aștept și părerile voastre.

Forever de la Monolith face panaramă cu demo-ul tehnologic, ce parcă nu prea impresionează cu tot cu "LithTech 2.5 3D Operating System". Interactivitatea scăzută a mediului, combinată cu nivelul relativ mic al detaliului, cu grafica încă nefinisată, level design-ul ce șchioapătă și alte vreo două trei detalii de genul nu-am-putut-obține-licența-de-James-Bond-asa-că-am-băgat-o-gagică-în-schimb-și-vom-face-mișto nu prea lasă loc entuziasmului.

Alege ce-ți place !

aici este și jocul tău

Electronic Arts

- Aliens VS Predator
- Alpha Centauri Classic
- Alpha Centauri Planetary Pack (Continue Alpha Centauri & Alien Crossfire)
- Beasts & Bumpkins Classic
- Biggest Names, Best Games II (Fifa '98 RTWC, Need for Speed 3, Future Cop LAPD, Trespasser, Die Hard Trilogy, Tiger Woods '99)
- Black and White
- Blade Runner Classic
- Command & Conquer Megabox (Command & Conquer + The Covert Operantrons)
- Command & Conquer Mega Box (C&C Red Alert + Counterstrike + Aftermath)
- Command & Conquer Red Alert 2
- Command & Conquer World Wide Warfare - Include Command & Conquer (2 CD), C&C Covert Operations (1 CD), C&C Red Alert (2 CD), C&C RA Counterstrike (1 CD), C&C RA The Aftermath, C&C Tiberian Sun demo jucabil (1 CD)
- Croc 2
- Dark Omen Classic
- Darkstone
- Deer Hunt Challenge
- Die Hard Trilogy 1 OEM (CD Only)
- Die Hard Trilogy 2
- Dune 2000 Classic
- Dungeon Keeper 2
- Dungeon Keeper Gold Classic (Continue Dungeon Keeper + Deeper Dungeons)
- Dungeon Keeper + Magic Carpet 2
- ESPN X Games Pro Boarder
- EURO 2000
- Formula 1 2000
- F1 Manager 2000
- F - 15
- F/A - 18
- FA Premier League Manager 2000
- FA Premier League Stars 2000
- FIFA 98 RTWC Classic
- Fifa 2000
- Fighter Pilot
- Fleet Command (Battle Group)
- Flight Unlimited III
- Future Cop LAPD OEM (CD Only)
- Israeli Air Force
- Lands of Lore 3
- LBA 2 Classic
- Madden NFL 2000
- Moto Racer Classic
- Moto Racer 2
- Nascar Revolution
- Nascar Road Racing
- Nascar 2000

- NOX
- NBA Live 2000
- Need for Speed 2 SE Classic
- Need for Speed 3 Classic
- Need for Speed 4: Road Challenge
- Need for Speed Porsche 2000
- NHL 2000
- Populous 3
- Undiscovered Worlds
- Populous 3- The beginning
- Rugby 2000
- Sanity
- Shogun
- Sid Mayer's Alien Crossfire (Add-on pentru Alpha Centauri)
- SimCity 2000 SE Classic
- SimCity 3000
- Sports Car GT Classic
- Superbike World Championship
- Superbikes 2000
- Syndicate Wars + Dark Omen
- System Shock 2
- The Sims
- Theme Hospital Classic
- Theme Park Classic
- Theme Park + Theme Hospital Classic
- Theme Park World
- Tiberian Sun
- Tiberian Sun Limited Edition (Cutie semnată în original de Brett Sperry și Joseph D. Kukan. Continue tricu Tiberian Sun, Figurina GDI sau NOD, CD cu Demo SHOGUN Tiberian Sun, Figurina din metal GDI sau NOD)
- Tiberian Sun FIRESTORM Mission Disk
- Tiger Woods / PGA Tour 2000
- Titan EA
- Trespasser OEM (CD Only)
- Triple Play Baseball 2000
- Ultima Ascension (Versiunea nouă)
- USAF Jets
- Wargames
- Wing Commander Prophecy Classic
- World Cup Cricket
- World Rugby 2000
- World War II Fighters
- World War II Flight Combat
- World's Scariest Police Chase
- X Files Unrestricted Access
- X Files The Game

Virgin-Interplay

- Baldur's Gate & Tales of the Sword Coast (Add-on Baldur's Gate)
- Baldur's Gate 2
- Bust-a-Move 4
- Caesar's Palace 2000
- Compilation Beau Jolly 1 (Civilisation,

- Carmageddon 1, F-16 Aggressor, Network Q Rally, Earthworm Jim)
- Compilation Beau Jolly 2 (Grand Prix 1, Transport Tycoon, Pittfall, Interstate 76, Screamer Rally)
- Denis the Kangaroo
- Descent 3
- Descent 3 Mercenary (Add-on)
- Die by The Sword
- Dino Crisis
- Earthworm Jim 3D
- European Super League
- Fallout 2
- F / A 18
- F / A 18 DVD
- Freespace Silent Threat sau The Great War Add-on
- Freespace 2
- Freespace 2 DVD
- Grandmaster Chess
- Hazard
- Icewind Dale
- Interplay 15th Anniversary (Fallout, Norse by Norsewest, Redneck Rampage, Shattered Steel, Solitaire Deluxe, Stonekeep, Virtual Pool, Battle Chess, Bat the House, Conquest of the New World Deluxe, Descent, Dragon Wars)
- Invictus
- Krime Killer
- MDK 2
- Messiah
- Original War
- Pathfinder
- Panscape Torment
- Poker Nights with David Slansky
- Powerboat Racing
- Puzzle Bobble 2
- Renegade Racers
- Starfleet Academy
- Starfleet Command
- Star Trek: New Worlds
- Vicious Compilation (Unreal, Resident Evil 2, Carmageddon 2)
- Virtual Pool Hall
- Y2K Adventure
- War Torn

GT Interactive

- Abe's Exodus
- Actua Golf 2
- Actua Ice Hockey 2
- Actua Soccer 3
- Alien Nations
- Anno 1602 Royal Edition
- Arcade Frenzy
- Blood II - Best of
- Carmageddon
- Dark Vengeance
- Diskworld Noir
- Drakan
- Duke Nukem with Duke It Out
- Expert Pool
- Hogs of War
- Imperium Gallactica
- Imperium Gallactica II: Alliances
- Iron Plague (Expansion pack pentru

- Total Annihilation Kingdoms)
- KA 52 Team Alligator
- Lander
- Load Runner 2
- M25 Racer
- MIA Missing in Action
- Myth 2 - Best of
- Nations
- Panzer Elite
- Powerslide
- Puzzle Bobble
- Quake 1
- Rally Masters
- Silver - Best of
- Save Zero
- Soulbonger
- Star Shot
- Thandor
- Tides of War
- Total Annihilation
- Total Annihilation: Commander's Pack (Continue Total Annihilation, Battle Tactics, Core Contingency și Hint-Book oficial)
- Total Annihilations: Kingdoms
- Traffic Giant
- UEFA Manager 2000
- Unreal Return to Na Pali
- Unreal - Best of
- Unreal Double Pack (Continue Unreal + Return to Na Pali)
- Unreal Tournament
- Vrally 2
- War of the Worlds - Best of
- Wheel of Time

Novalogic

- Armored Fist 3
- Comanche 4
- Delta Force 1
- Delta Force 2
- F 16
- F22 Lightning 3
- Tachyon The Fringe

Ubi Soft

- Army Men 2
- GEX 3D, Enter the Gecko
- Hell-Copter
- Heroes of Might and Magic Compendium (Heroes I + Heroes II + Heroes II: The price of Loyalty)
- Heroes of Might and Magic II
- Heroes of Might and Magic III
- Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade (Add-on)
- Hype, The Time Quest Paymobil
- Might & Magic VI: The Mandate of Heaven
- Might & Magic VII: For Blood and Honour
- Might & Magic Millennium Edition (M&M 5, 6 și 7)
- Monaco Grand Prix 2
- Pandemonium 2
- Playmobil Hype, The Time Quest
- Rayman 2 The Great Escape

- Requiem: Avenging Angel
- S.C.A R S.
- Seven Kingdoms II: The Frythan Wars
- Shadow Company Left for Dead
- The Fifth Element
- Tonic Trouble
- Uprising
- Uprising 2
- W. d Wild West
- Vegas Games 2000

Alti producători sau distribuitori

- 2 Good to Be True (Compilație Ultimate Soccer Manager 2, Earthsiege 2, Caesar 2, 3-D Ultra Pinball 2, Nascar Racing 2, Pnnt Artist 4)
- 6 X 1 ((Rally Championship, AMOK, Maximum Force Mageslayer, Battlecruiser 3000 AD, Z)
- Abdomination
- Ancient Worlds (Compilație Pharaoh și Cesar 3)
- Atomic Bomberman
- Battlezone
- Beast Within
- Bob Villa's Home Design
- Blackstone's Chronicles
- Braveheart
- Caesar III
- Championship Manger 1999 - 2000
- ChessMaster 7000
- Civilization Call to Power
- Civilization II Test of Time
- Commandos Behind Enemy Lines
- Commandos II Beyond of Call of Duty
- Commandos Ammo Pack (Continue Commandos Behind Enemy Lines + Beyond The Call of Duty)
- Compton's Interactive Enciclopedia '99 Deluxe + Dictionar
- Compton's Interactive Enciclopedia a 2000 Deluxe + Dictionar + National Geographic (2 ani) + Cyber Patrol
- Cosmopolitan Virtual Make Over Collection
- Cosmopolitan 2
- Creatures 3
- Crime Killer
- Cuthroats
- Deathtrap Dungeon
- Diablo
- Diablo 2
- Encarta 2000
- Essential Collection (Compilație Interstate '76, A-10 Cuba, Earthworm Jim, Mechwarrior II Mercenaries)
- Fight Force
- Fighting Steel
- Final Fantasy VII

- Final Liberation
- Gabriel Knight
- Mysteries (Continue GK1 și 2 + carte/novela + CD audio)
- Gabriel Knight 3
- Gangsters
- Grand Prix Legends
- Half-Life Game of the Year Edition (Include Team Fortress Classic și Uplink)
- Half-Life OEM
- Half-Life Oposing Force (New missions-Add-on)
- Heavy Gear 2
- Hexen 2
- Homeworld
- Heretic 2
- Indiana Jones and the Infernal Machine
- King Quest 8 (Mask of Eternity)
- Lode Runner 2
- Mech Warrior 2
- Mech Warrior 3
- Monkey Island Bounty Pack (Monkey Island 1, 2, 3)
- Nascar Racing 99
- Netstorm
- Night & Darkness
- Official Formula 1
- Quest for Glory 5 Dragon Fire
- Pharaoh
- Phoenix
- Power Chess
- Powerboat Racing
- Prince of Persia 3D
- Quake II
- Quake III Arena
- Rally Championship
- Red Baron 3D
- Revenant
- Roller Coaster Tycoon
- Riven
- Sanitarium
- Seven Kingdoms 2
- Shadow Company
- SIN
- Spirit of Speed 1937
- Squadron Commander
- Starship Titanic
- Starcraft
- Starcraft BROOD WAR
- Star Siege + Tribes
- Star Wars: Shadow of the Empire
- Star Wars Supremacy
- Star Wars: X-Wing vs TIE Fighter
- Steel Panthers 2
- SWAT 3
- Thief GOLD
- Tomb Raider III
- Tomb Raider IV
- Triple Play English Plus! (Curs engleză mediu-avansat + Microfon)
- Viper Racing
- UEFA Champions League
- Urban Chaos
- Warcraft II
- Warcraft II Battle Net Edition + The Dark Portal
- Warhammer Dark Omen
- Warzone 2100 (RTS)
- Worms II
- Worms Armageddon

jocurile subliniate sunt parțial localizate, având cutia și manualul în limba română

magazinul tău de calculatoare

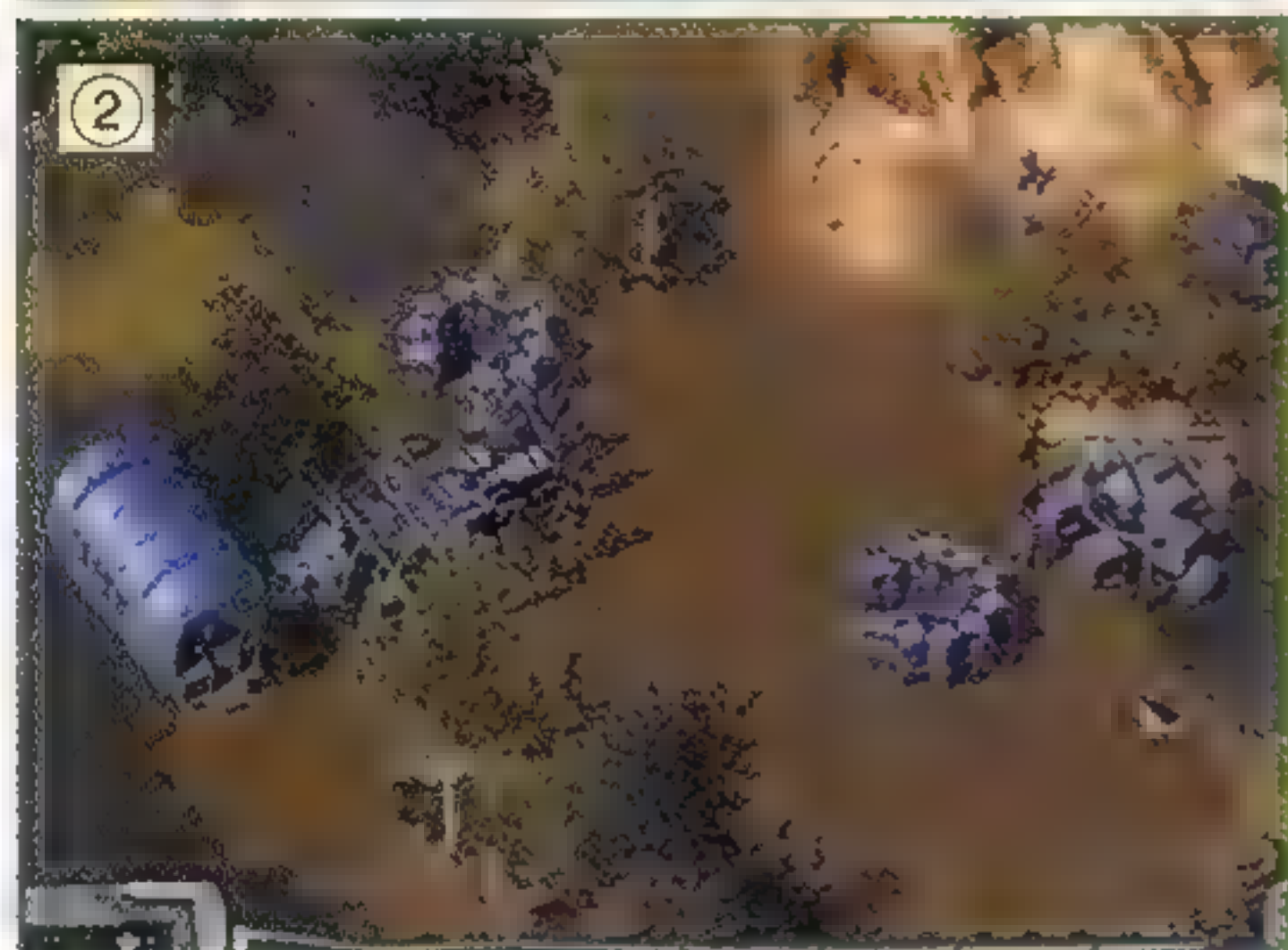
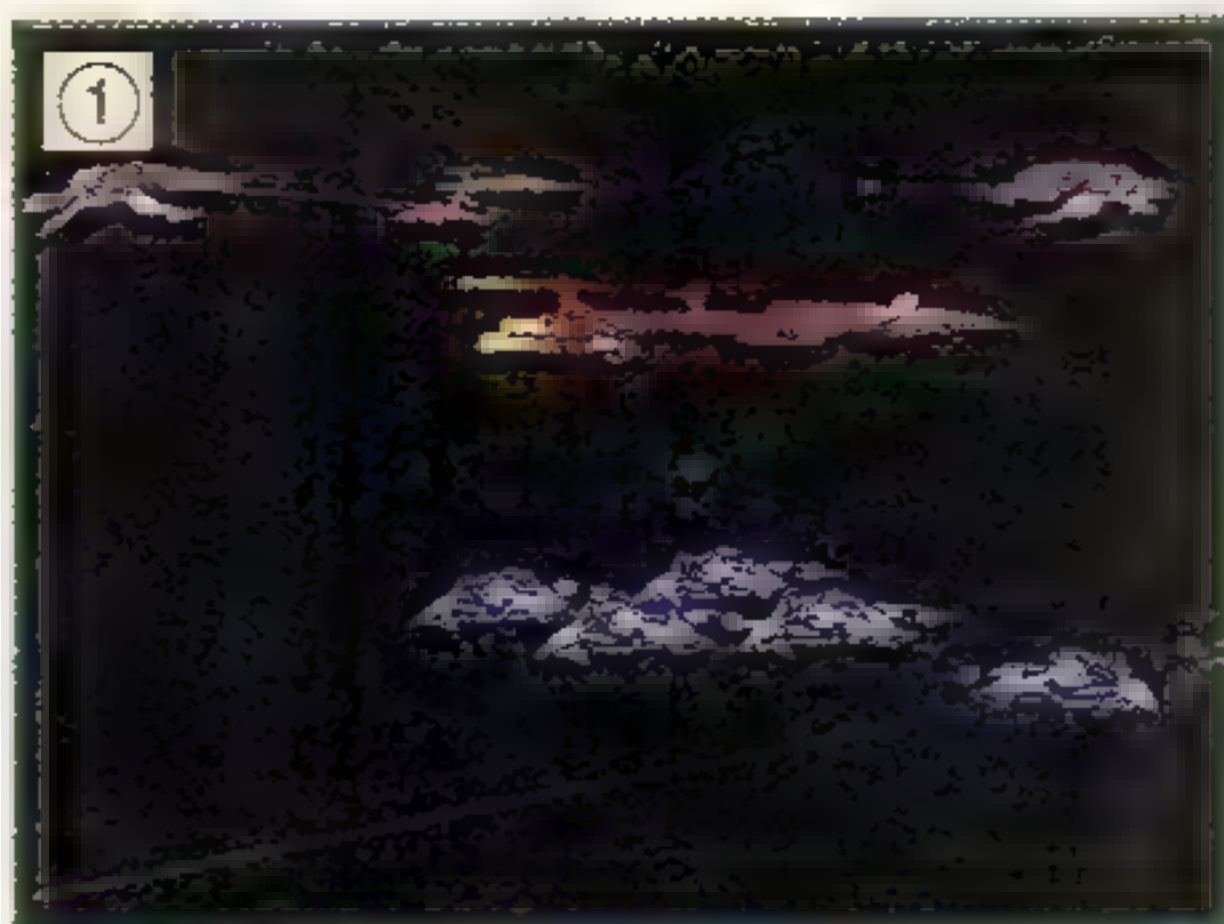
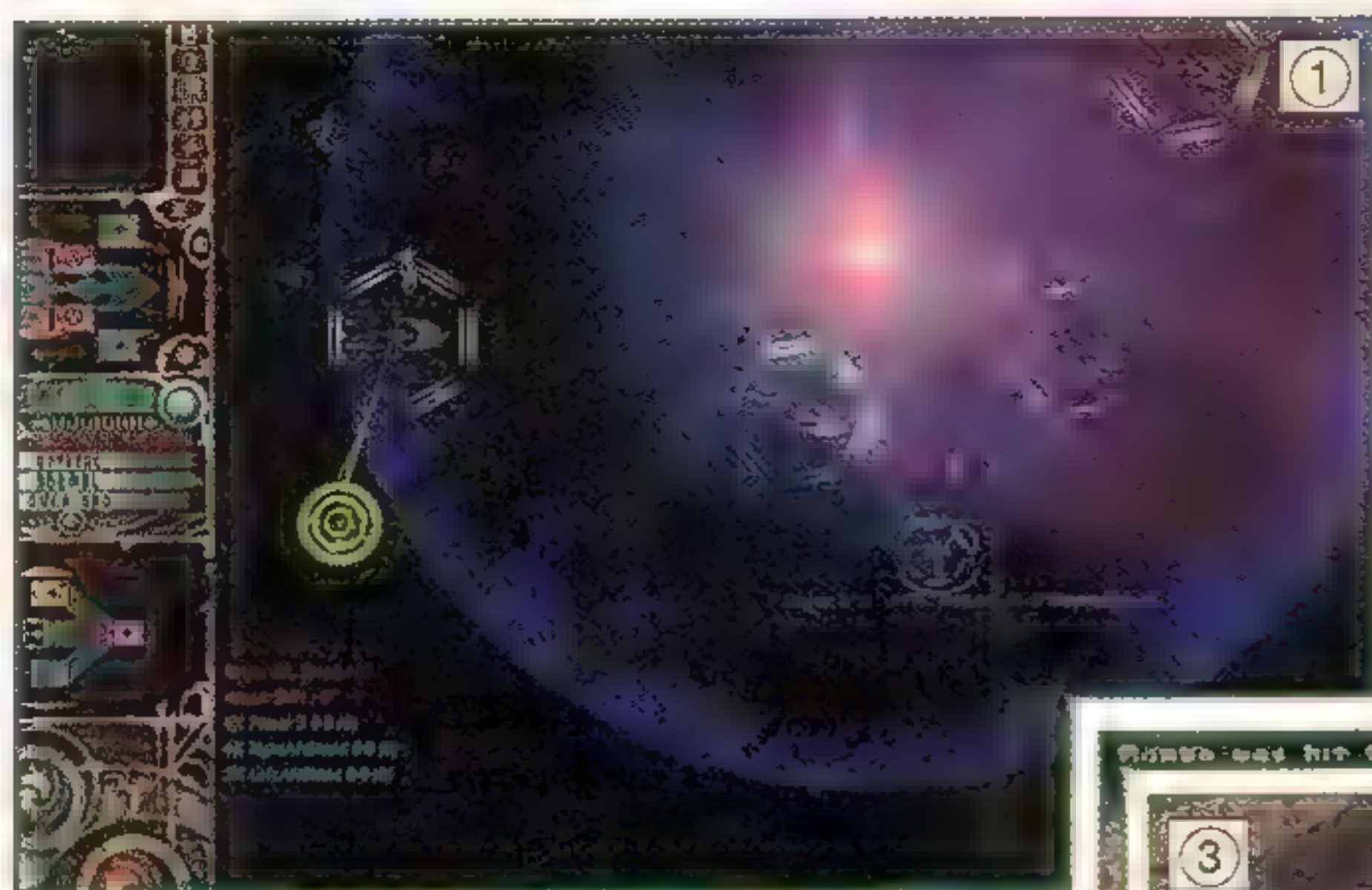
Supermagazin: Piața Unirii, magazin Unirea, corp central, etaj 3, București
Magazine: Bd. Elisabeta nr.25, București

Pasajul Piețonal Lipscani, București

tel/fax: 01-345.55.05/06/07

e-mail: info@bestcomputers.ro www.bestcomputers.ro

best
computers



1. Starfleet Command 2
Starfleet Command 2 va îngroșa rândurile jocurilor cu klingonieni cât de curând. Va exista și o versiune limitată, fetish only, pentru împătimiții Star Trek, cu un bonus CD în care va apărea cale de 4 misiuni vocea unui anume George Takei (conform zvonurilor, acesta juca în serialul original, cel de acum 180 de ani).

2. Original War
Până acum rușii s-au ciomăgit cu americanii cam prin toate cotloanele sistemului solar, în peste 12000 de jocuri de la începutul erei informaționale până în zilele noastre. În Original War însă, cele două națiuni etern beligerante vor avea ocazia să folosească orificiul unei mașini a timpului pentru a-și continua neînțelegerile în trecutul umanității (pe vremea străbunicului australopitec).

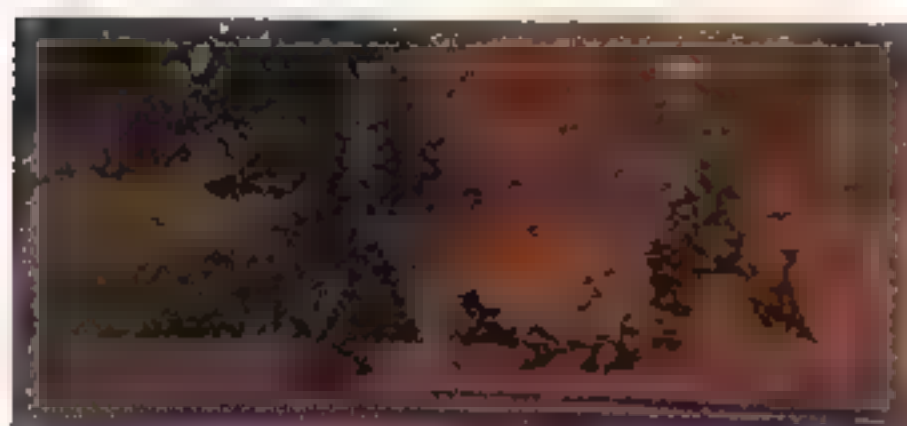
3. Fallout Tactics
Asemănările dintre Fallout Tactics și cele două rpg-uri care l-au precedat se limitează la aspect. Asta pentru că jocul va fi structurat pe misiuni (30 de bucăți) iar personajele din party își vor mișca mădulele după cum le spune mouse-ul dumneavoastră și nu cum le taie pe ele capul.

4. European Wars: Cossacks
RTS în secolul 17, 8000 de unități angajate în schimburi fructuoase de idei concomitent într-un meci, 6 resurse, 300 de upgrade-uri, peisaj 3D, 16 națiuni... Dacă tragem linie și adunăm rezultatul apare clar, 8342.

5. Charm of War
Charm of War este un RTS care vrea să transpună pe micile dvs. ecrane sfortările unui erou ales de zei să readucă ordinea și disciplina pe un traseu de basm. Jucătorul o să-și plimbe privirile și cursorul într-un decor populat de vrăjitori, goblini, țări, copaci, ape curgătoare, case și iarbă.

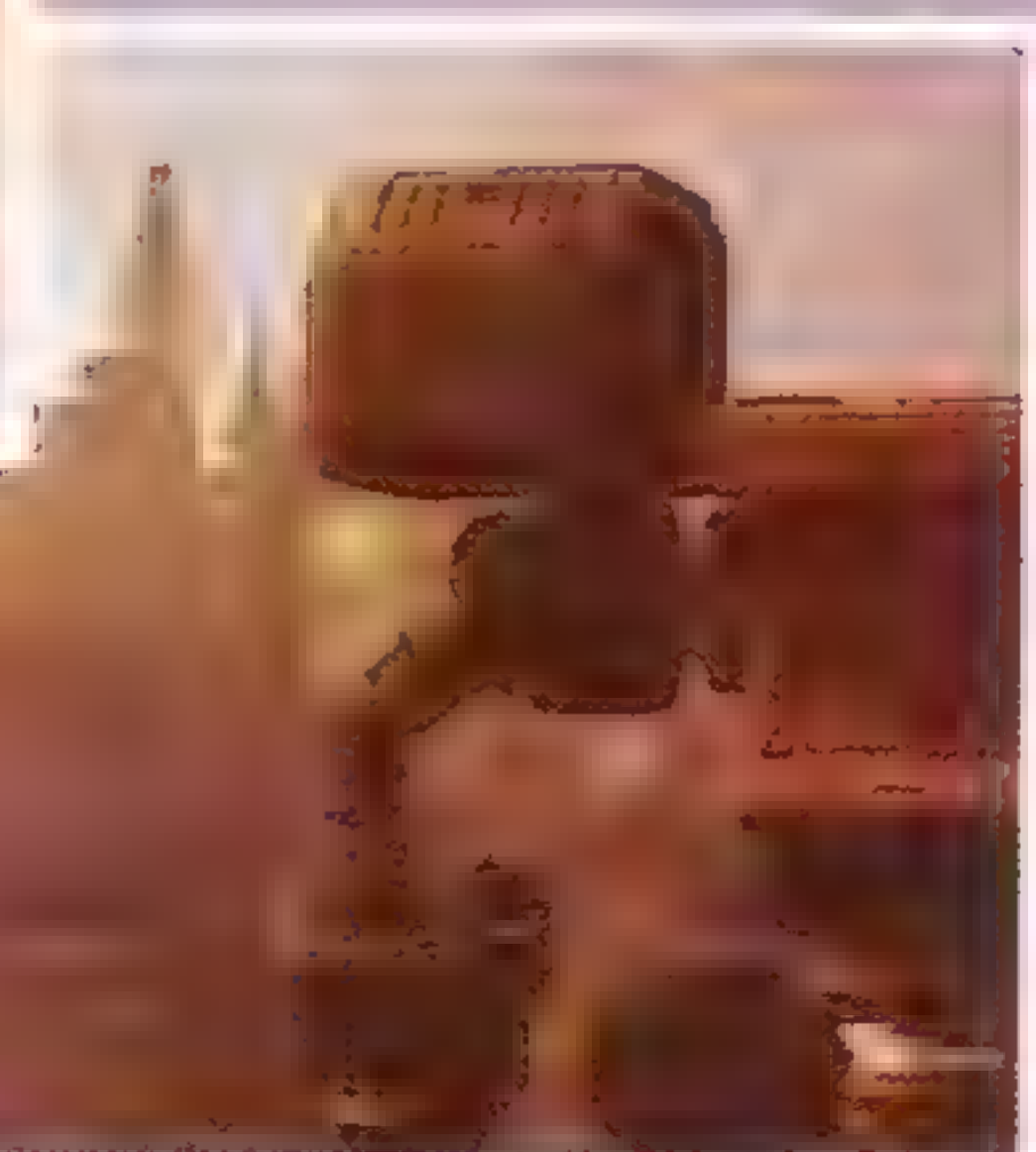


Există o categorie mai rasată de jocuri, ale căror designeri își complică viața căutând să-și condimenteze creația cu un scenariu complex. În fapt au nevoie de niște pretexte care să justifice carnagiile poligonale, acțiunea repetitivă sau pur și simplu plictiseala la care urmează să fie supus cu bestialitate jucătorul ore în șir, odată pus în fața versiunii finale. Unii designeri pun mâna și angajează oameni care să scrie ficțiune pentru joc, alții se apucă ei și scriu; în anumite cazuri nu trebuie inventat nimic întrucât (pentru cine cascade ochii destul)



există destule aberații în realitatea noastră cotidiană cât să scuze aparițiile a câteva mii de jocuri (autorii putând să se dea rotunzi chiar cu subiectul abstract). O anumită pătură socială de creatori de jocuri, cea cu bani foarte mulți, recurge la o soluție mai costisitoare - cumpără un scenariu de joc gata făcut de la un institut specializat. BattleTech a cauzat apariția seriei Mechwarrior, care a văzut lumina micului ecran SVGA inițial sub oblăduirea maternă a Activision-ului. Mai apoi Microprose a preluat ștabela, publicând la rândul său vreo două episoade din sângeroasa istorie inventată de FASA Corporation. Activision nu și-a revenit niciodată poluând piața de atunci cu titluri Star Trek, obligându-și programatorii prin șantaj și amenințări cu viața să lucreze 21 de ore zilnic la implementarea sub diferite forme a klingonienilor în orice cod sursă care aduce (fie și doar de departe) a joc.

Inițial destinat jocurilor tabletop (cu hărți de carton, figurine și zaruri) produse de FASA cu înverșunare de ani de zile, BattleTech s-a dovedit a fi înde-



Universul BattleTech

Univers: BattleTech - Redactor: Alexandru Adam

juns de popular încât să constituie începutul unui subgen aparte de jocuri, cauzator de epigonii: simulatoarele de pășitori. După ce și-a disputat în urmă cu câțiva ani supremația pe piață cu Starsiege-ul de la Dynamix și Heavy Gear-ul cu care se consola într-un timp Activision, seria Mechwarrior este singura care a supraviețuit vitregiilor sortii, așteptându-și acum a patra "ecranizare". Scenariile cumpărate au avantajul că se desfășoară oarecum independent de joc, sunt de sine stătătoare. FASA a inventat conceptul de Mech - mașină de luptă, bipedă, de 12 metri, cu destulă putere de distrugere cât să pacifice două războaie mondiale deodată. Contrar așteptărilor, întâmplările din BattleTech nu orbitează în jurul acestor gigantice mașini de luptă, nici în jurul persoanelor dibace care le pilotează (poreclite Mechwarrior-i). Mai degrabă este vorba de înșiruirea cronologică a unor evenimente, o istorie alternativă și viitoare dar urmărită cu strictețe științifică de-a lungul a mai bine de 1500 de ani. Nu există personaje principale în BattleTech, nu se îmbracă nimeni cu șorturi colorate pentru diferențiere între echipe, nimeni nu râde diabolic pentru ca să-și lase din gură în evidență dantura perfectă și malevolența neagră. Nu apar în colimator eroi dezbărați de yioi care să salveze umanitatea, nici călăi universali care să-și dorească vărsări de sânge dimineața pe stomacul gol - evoluția evenimentelor nu ține de virtuți sau defecte ci de interese, de conflictul acestora mai degrabă, întocmai ca în viața de zi cu zi. Sacrificiul, actele de eroism, trădările nu sunt un scop în sine, destinat colorării unui scenariu, ele rezultă din reacții tip cauză/efect. Personajele nu se

caracterizează prin câteva trăsături principale, ele sunt guvernate de propriile motivații sau animozități, fiind forțate de împrejurări să ia decizii (bune sau proaste, morale au ba).

Toată tevatura a început în secolul 22 când tehnologia a oferit umanității posibilitatea salturilor interstelare și sute de sisteme planetare au fost populate în jurul Terrei. Expansiunea omului a durat mai bine de două sute de ani, și a dus la apariția mai multor formațiuni statale firave în Galaxie. Cu timpul acestea au evoluat în House Governments (5 dintre cele mai importante erau: Steiner, Davion, Liao, Marik și Kurita), conduse de familii de aristocrați după metode eficiente dar medievale. În același timp, în jurul Pământului, o sută de planete dădeau mână cu mână formând Hegemonia Terană ce urma să monopolizeze ireversibil scena politică a acelor vremi (în special odată ce deveniră primii posesori de Battlemech-i). În acel moment Galaxia era împărțită între Inner Sphere - cu densitatea cea mai mare de legificări pe cap de locuitor și Periferie - un soi de sălbăcie erodată de războaie.

Ascensiunea Pământului a culminat în mod previzibil cu apariția Ligii Stelare în 2571, ce unifică mai cu forță mai cu vorba bună toate guvernele acatării din regiune. Între 2601 și 2750 a urmat o plictisitoare perioadă de pace și prosperitate în timpul căreia s-a pus la punct tehnologia necesară interminabilelor măceluri pe care viitorul le rezerva omenirii.

2751 a fost anul în care Lordul Ligii Stelare a avut proasta inspirație de a deceda, lăsându-și fiul de numai opt ani pe post de titular. Copilul a fost lăsat în grija generalului Aleksandr Kerensky, responsabil cu

menținerea ordinii și disciplinei prin Galaxie, comandant al SLDF (Star League Defence Force). Profitând de faptul că acesta era mai tot timpul în delegație prin lumile Periferiei unde se țineau neconținute ședințe de pacificare, Lorzii Caselor s-au autoproclamat conducători ai Ligii. Ca să se complice și mai mult situația, numitul Stefan Aramis (președintele unei obscure națiuni rătăcită în peisajul acelor tulburătoare timpuri) s-a împrietenit cu tânărul moștenitor, folosindu-se de acesta pentru a orchestra o efecace lovitură de stat, preluând astfel puterea. Kerensky auzind de toate acestea, și-a instruit scurt secretara să-i amâne toate întrevederile pe următorii 12 ani și a pornit într-o campanie de recucerire a Terrei (cu toate lumile din fosta Hegemonie la pachet). Înaltul Consiliu al Ligii (format din Lorzii Caselor) l-a concediat pe Kerensky de îndată ce războiul împotriva uzurpatorului s-a terminat, acesta încurcându-le planurile ce puteau fi lesne descifrate alcătuind propoziții cu următoarele cuvinte: putere, pe, să pună mâna. Oripilat de faptele reprobabile ale Lorzilor care se faultau reciproc pentru putere, Kerensky, om integru de felul lui, a cedat psihic cu promptitudine militară și s-a hotărât să se retragă în munți, departe de civilizația decadentă. Zis și făcut, fostul comandant și-a strâns ce-i mai rămăsese din armată, le-a ținut o scurtă cuvântare despre virtuțile umane, le-a expus scurt și concis situația internațională, buletinul meteo pentru următorii 300 de ani și planurile sale de viitor, după care au împachetat frumos în ziar cafelele și savarinele de protocol și au purces spre aeroport. Astfel, pe data de 5 Noiembrie 2784, SLDF părăsea în stol Inner Sphere-ul îndreptându-se spre alte orizonturi, mai lucitoare.

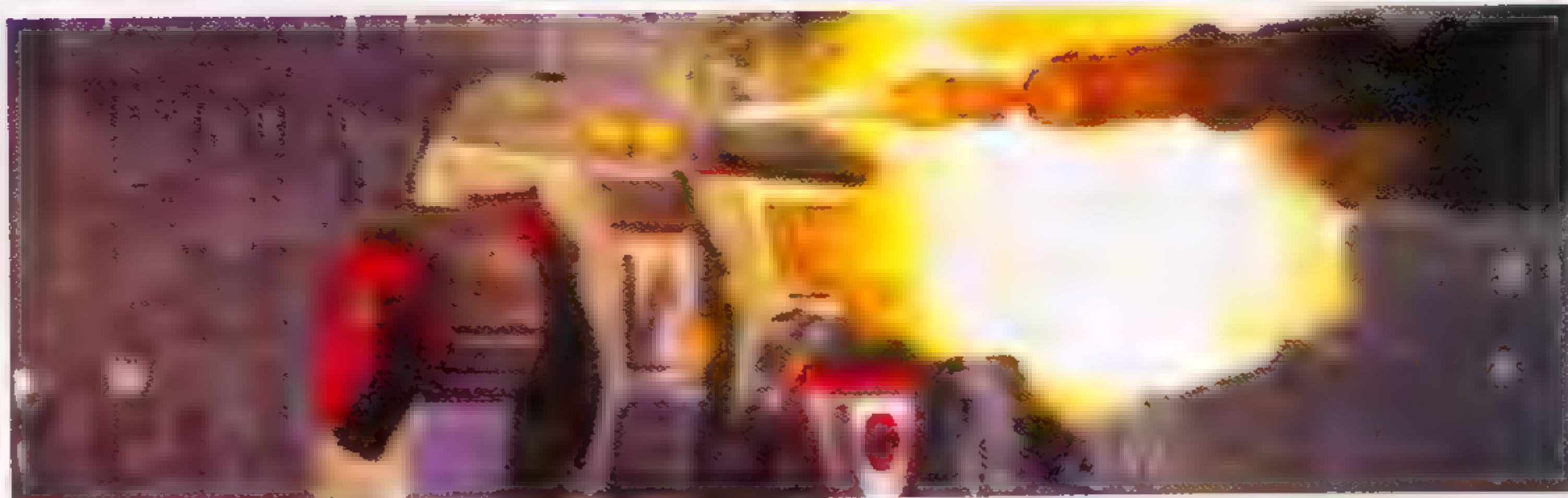
Atâta le-a trebuit Lorzilor, care văzând că nu stă nimeni de șase în foisor, s-au pus pe emanat proclamații și decrete în urma cărora fiecare devenea pe rând dar deodată noul conducător al Ligii Stelare. Așa a erupt Primul Război de Succesiune (au fost patru) în timpul căruia Terra s-a ținut departe, declarându-se neutră și imparțială. Din 2790 până prin

3030, în Inner Sphere războaiele au distrus cam tot ce înfăptuise umanitatea, aruncând civilizația într-un soi de Ev Mediu cauzator de genocid și impolitețuri atroce. Notă discordantă o făcea o anume organizație quasi-religioasă stabilită pe Terra, Comstar, care, în virtutea cultului tehnologic pe care îl propovăduia, nu numai că nu se bătea cu ceilalți copii din Galaxie dar chiar își făcea cu conștiinciozitate temele și citea toate lecturile suplimentare. În secolele de război care au măcinat civilizația din zonă, Comstar s-a străduit pe cât posibil să conserve în stare naturală vestigiile epocii de aur din ce în ce mai estompată de trecerea timpului.

După un an de perindări prin zona necartografiată aflată dincolo de Periferie, flota autoexilată a lui Kerensky și-a găsit până la urmă un cămin locuibil. A urmat popularea unor planete (cu oameni sau, unde nu ajungea personalul, păpuși care să țină locul ocupat), construirea câtorva bordeie și înființarea unui post local de televiziune, apoi, împotriva oricărei logici, foștii SLDF s-au luat la harță înfăptuind propriul război civil în miniatura. Un moment de crucială importanță pentru viitorul coloniștilor a fost decizia generalului de a deceda din cauză de infarct, lăsând responsabilitatea bunăstării subordonaților în seama fiului sau pe care, în mod curios, îl chema tot Kerensky (Nicholas). Acesta și-a condus propriul mini-exil, modest, ordonat așa ca pentru vârsta lui spre o singură planetă numită Strana Mechty. Aici au luat ființă Clanurile, în număr de 20, conținând 800 de Mechwarrior-i silitori, politicoși cu bătrânii și animați de un spirit civic aflat pe cale de dispariție. Sub oblăduirea tânărului Nicholas acestea au evoluat cu timpul într-o societate alternativă, îmbinând cu această ocazie o

democrație cu divertismentul tipic al unei dictaturi militare și cu voluptățile sclavagismului.

Mă tem ca, din lipsă de spațiu, cititorul va fi nevoit să afle despre blestemațiile Clanurilor abia în numărul viitor... În plus, Minel deja mă bate nerăbdător pe umăr și ceafă cu penarul lui din lemn de prun să-i fac loc să joace Dark Regn 2 pe net. Este înnebunit de opțiunea care îi permite să seteze într-un meci multiplayer poziția lui pe glob (și s-o urmărească pe a inamicilor). Pierde zilnic mai mult de șase ore tot încercând să-și convingă interlocutorii de originea sa aristocratică și olandeză (nick: Minel the Dutch), lucru dificil având în vedere faptul că olandeza nu seamănă deloc cu româna iar o conversație civilizată nu poate fi susținută repetând obsedant cuvântul Amsterdam.



Problema e că ai noștri sunt mai deștepti și pleacă afară mai repede, direct de la finalul liceului?

Made in Romania

...producătorii romani de jocuri...

Tot articol: Reportaj - Redactor: Dan Dimitrescu



In ultimii ani, țările din fostul bloc sovietic au început să se afirme tot mai mult în domeniul jocurilor pe calculator, exemplele cele mai notabile fiind, cred, Rusia și Cehia. Ne întrebăm oare de ce nu suntem și noi printre ele? Oare nu avem și noi matematicienii noștri? Oare pe băncile școlilor noastre nu se formează suficienți designeri de jocuri? Ori poate, din contră, problema e că ai noștri sunt mai deștepti și pleacă afară mai repede, direct de la finalul liceului?

Sigur, lipsa banilor pune sub semnul întrebării orice asemenea inițiativă. Totuși, acest factor trebuie luat în considerare și pentru alte țări estice.

De-a lungul timpului, mai multe echipe autohtone au creat vâlvă în țară cu proiectele lor, dar nu multe dintre ele au ajuns într-un stadiu foarte avansat. Lansările pe piață sunt aproape inexistente, dar sperăm ca acest lucru să se remedieze în curând.

Firmele prezentate în acest articol sunt în cea mai mare parte profesioniste. Mai mult, ele chiar au ceva de arătat, și cred că în viitorul apropiat ne vor bucura cu jocuri complete.

În timpul realizării acestui articol, am călătorit în lungul și latul țării Bucureștiului. Lucruri frumoase și mai ales oameni pasionați am văzut. Ce va fi mai departe? Veți vedea în numerele viitoare ale revistei.

AMC Creation

<http://www.amc.ro>

Amenințată cu dispariția (Pământul va fi distrus din cauze naturale) omenirea își alege supraoamenii ce vor duce sământa mai departe

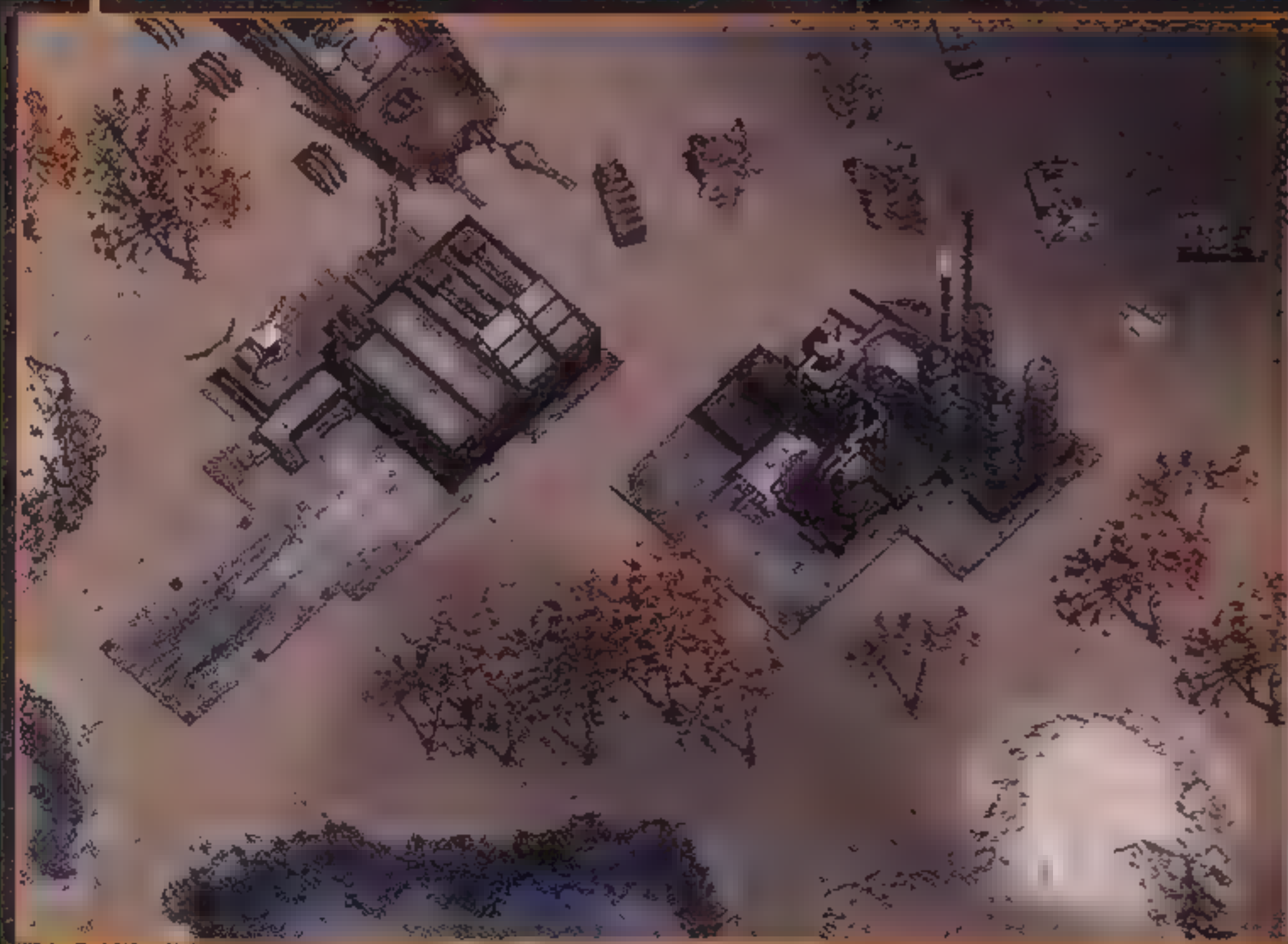
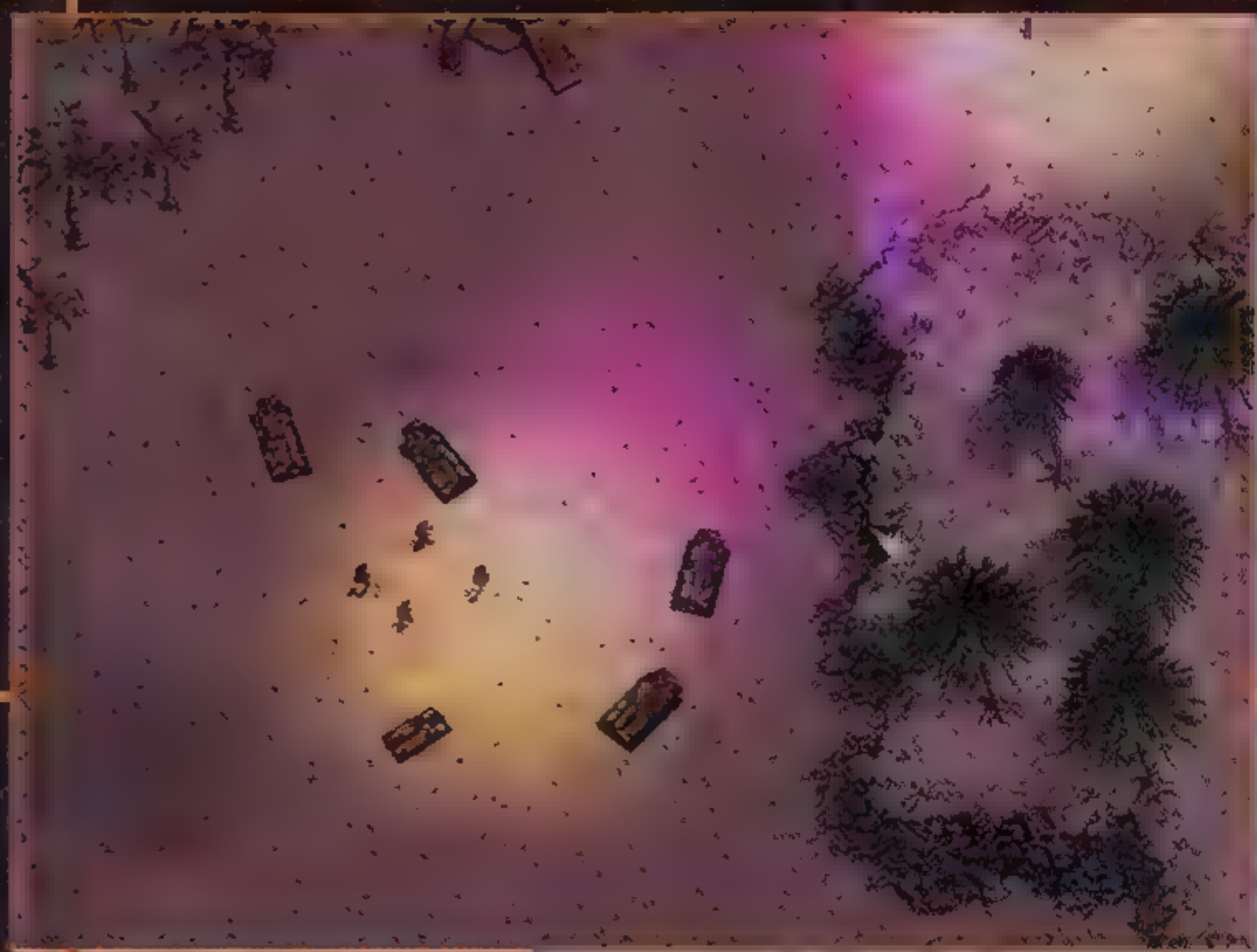
Relativ necunoscuți publicului larg, AMC Creation se ocupau prin 1994 de comerțul cu hardware pentru PC-uri. Din 1998, ei au trecut la jocuri pe calculator, eforturile lor concretizându-se în No Name War, un Real Time Strategy destul de revoluționar în esență, dar ascuns sub o aparență clasică.

De la început trebuie să menționez că cei de la AMC își păzesc cu strânsie secrete, astfel că deși am vizitat sediul firmei și am stat de vorbă cu echipa de design a NNW, au rămas multe semne de întrebare din partea mea. Este de înțeles, ei nu vor ca povestea și "latura filozofică" a acesteia să ajungă cunoscută prea devreme, scăzând astfel o parte din appeal-ul jocului.

Amenințată cu dispariția (Pământul va fi distrus din cauze naturale) omenirea își alege supraoamenii ce vor duce sământa mai departe. Aceștia sunt imbarcați pe câteva nave spațiale și ajung să colonizeze cu succes o altă planetă. De aici intervin obișnuitele certuri între unii și alții, totul sfârșindu-se cu prăbușirea în necunoscut a unui transport militar trimis să "calmeze" spiritele încinse.

Intuiția mea de fier mă face să cred că jucătorul comandă oamenii din acest transport, dar cei de la AMC au refuzat cu strânsie să arunce lumină peste aceste chestiuni. În joc se înfruntă combinații de 3 luate câte X (unde $X > 1$) din următoarele rase/națiuni: Colonizii, Kluna, Kaldari. După cum este la modă acum, evoluția conflictului va fi îmbârligată, purtând eroul principal dintr-o tabără în alta și așa mai departe.

Dacă în privința scenariului strădanile de detectiv nu mi-au fost încununate de succes, în schimb mi-au fost servite pe tavă detalii despre cum va fi jocul. NNW se vrea un "simulator de comandant suprem", realist (în limitele scenariului SF) și complex (pentru că realitatea este complexă). Fiecare campanie (câte una pentru fiecare parte combatantă) va fi compusă din doar 3 hărți, dar acestea vor depăși cu mult dimensiunile celor din jocurile de strategie obișnuite. Dimensiuni ca 100x100 ecrane sună foarte bine pentru urechea mea, mai ales că vom petrece mult timp în fața fiecăreia dintre ele. Datorită spațiilor mari, nu se va mai ajunge la victorii rapide, existând, ca și în realitate, posi-



ibilitatea să te retragi (de data asta ai unde) din fața unui inamic sau să evoluezi în "țara nimănui".

O idee accentuată de cei de la AMC a fost libertatea de acțiune pe care o ai pe hartă, obiectivele tale la un moment dat fiind mai mult o chestiune de gust personal decât ceva impus de calculator. Jucătorul primește anumite informații despre ce se

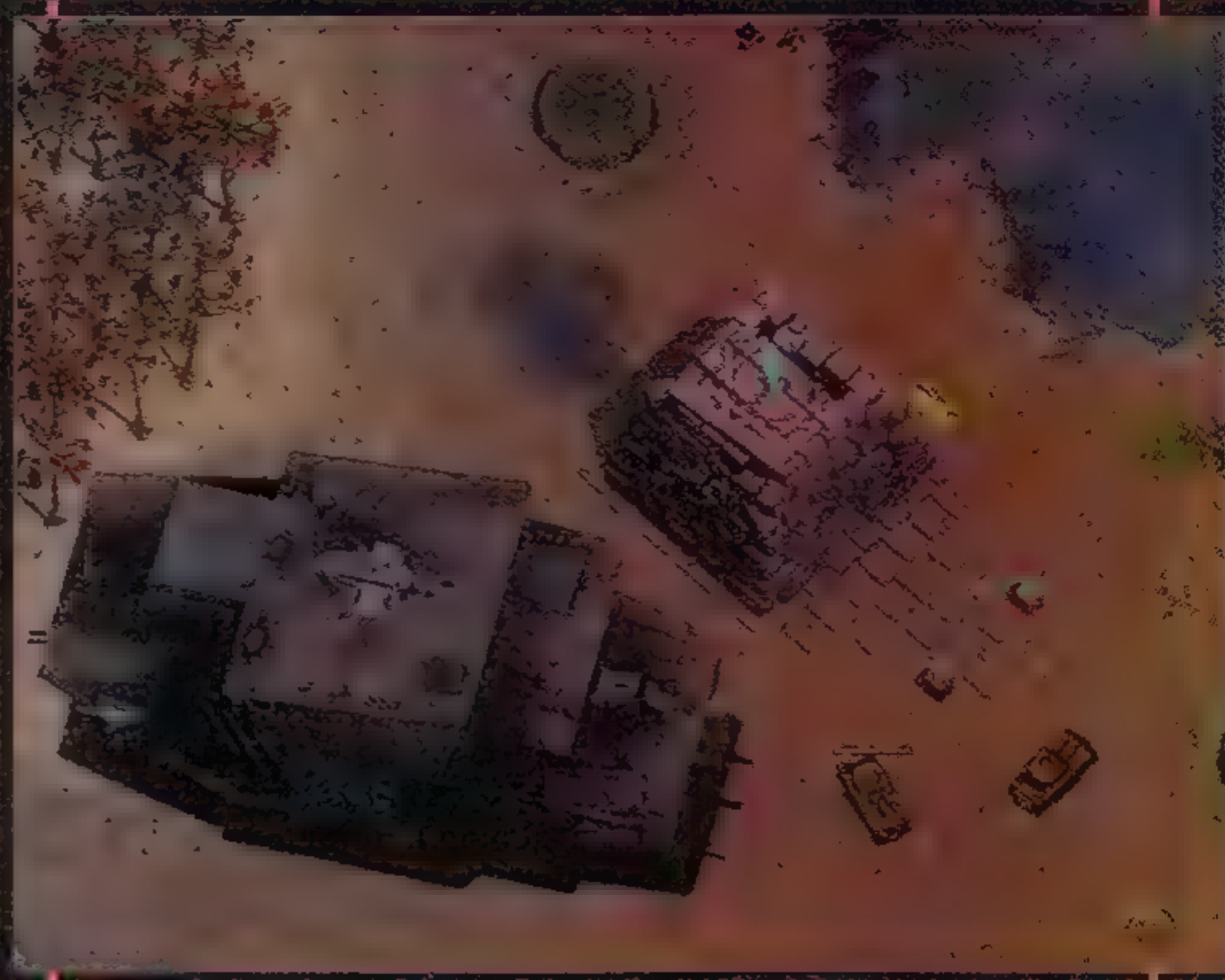
întâmplă în teritoriul pe care îl are în față, dar nu știe de la început care va fi finalul. Periodic, anumite evenimente aleatoare înaintează povestea, ele dând și nota de RPG a jocului. Ideea mi se pare foarte bună, transformând jucătorul într-un veritabil strateg nevoit să-și împartă resursele în mai multe direcții și să se ocupe de orice criză apărută pe neașteptate.

Dat fiind că vom petrece așa mult timp în fața unei singure hărți, implementarea ciclului zi-noapte este ceva absolut necesar, iar luminile dinamice ar trebui să facă noaptea foarte spectaculoasă. Poate că nu se va ajunge la standardul unui Earth 2150, dar tot sună bine. Mergând pe aceeași idee, meteorologia este un pas logic, și se pare că vor exista ploaie, frig, ninsoare și îngheț.

Tehnic vorbind, se poate spune că NNW este continuatorul lui Total Annihilation, folosind aceeași combinație de teren pseudo-3D cu unități 3D poligonale. Tot în stilul TA, jucătorul are la dispoziție foarte multe tipuri de unități, care acoperă întregul spectru de capacități ale unei armate mod-

erne. Tipurile de unități se completează una pe alta, deci numai un atac combinat poate avea succes asupra unei defensive bine pregătite. Spre deosebire de TA, aici avem însă și infanteriști, de multe tipuri chiar. Comportarea soldaților nu va fi "robotică", ei reacționând la evenimente și ordine în funcție de caracteristicile lor personale.

Momentan totul sună foarte bine, și, sincer să fiu, de abia aștept să pun mâna pe acest joc. Rămâne de văzut dacă realizatorii săi îl pot duce la capăt, pentru că în decursul vizitei mele la AMC, nu mi-a fost prezentată o versiune jucabilă a lui. Multe din module erau deja funcționale, și tehnica părea destul de bună, dar până la a pune toate ideile în cod poate să mai fie cale lungă.



FunLabs

<http://www.funlabs.com>

Revelația anului curent și cel mai nou intrat în mica lume a realizatorilor de jocuri români, Fun Labs are deja o istorie zbuciumată

Revelația anului curent și cel mai nou intrat în mica lume a realizatorilor de jocuri români, Fun Labs are deja o istorie zbuciumată. Pornind la drum cu un proiect de action-adventure asemănător cu Unreal, intitulat Broken Balance, cei de la FL au asimilat foarte repede orice tehnologie pe care puteau pune mâna. Ajuns mai degrabă în stadiul de showcase tehnologic decât de joc, BB impresionează fără doar și poate prin diferitele efecte speciale întâlnite la tot pasul. La capitolul design, jocul stă mai slab, este adevărat, fiind cam liniar în opinia mea. Recunosc însă că și o poveste liniară poate fi gustată, iar faptul că jocul vroia să îmbine părțile de acțiune și cele de aventură după rețeta filmelor Die Hard mi se pare un punct pozitiv pentru aceasta. Între timp, Broken Balance a fost abandonat, datorită lipsei unei finanțări exterioare, dar FL a mers mai departe. Au urmat câteva demo-uri tehnologice pentru Matrox și Nvidia, care l-au adus în atenția lumii întregi. Imediat au răsărit și căutătorii de

talente, printre care îi notăm pe Illusion Softworks (cehii ce au făcut Hidden & Dangerous) și Activision Value. Cum s-au desfășurat tratativele, nu știm, cert este că Funlabs lucrează acum cu Activision. Personal, mi se pare că e o afacere foarte bună pentru aceștia din urmă, și

toate semnele arată că ambele părți sunt mulțumite de contractul încheiat. Care este obiectul acestui contract, nu se știe, dar putem face unele supoziții. Ar putea fi vorba despre trecerea lui Daemons (un proiect multiplayer al Fun Labs, descris pe scurt ca "mai mulți predatori hăituindu-se

pe întuneric") de pe hârtie pe ecran. Un astfel de joc poate avea un succes imens, oferind teren propice pentru implementarea multor idei nemaivăzute până acum. Pe de altă parte, cred că realizarea lui ar necesita un efort deosebit la capitolul design, pentru balansarea armelor, a puterilor demonilor șamd. Din câte știu, termenul de realizare al jocului pentru Activision este relativ scurt, și nu cred că este loc pentru toate aceste treburi. Dacă nu despre Daemons este vorba, înclin să cred că avem de-a face tot cu un proiect ce poate pune în valoare puternica tehnologie 3D a FL. Dar, supoziții poate face oricine. Secretele trebuie să rămână secrete, deci să nu ne băgăm nasul mai departe (Adrian Filipini, manager-ul firmei, poate fi foarte convingător în această privință). Rămân la părerea că în domeniul jocurilor pe PC avem cel mai mult de așteptat din partea acestor firme. Eu unul mi-am pus deja microfoanele în studioul lor, vă recomand să faceți la fel.



Interviu

Exact când a fost pornit Fun Labs, și cu ce scopuri?

În mare, totul a început în primăvara lui 99. Ca prim obiectiv ne-am ales încheierea unui contract cu un publisher străin în termen de 24 de luni. Acest lucru s-a întâmplat, urmează să ne îndeplinim cealaltă ambiție - de a fi prima firmă românească care se poate lauda cu un joc ajuns în stadiul de retail box, făcut 100% în România.

Cum te privește lumea atunci când vi din România? Cât de greu este să obții un contract cu o firmă de afară?

Tinta Fun Labs a fost dintotdeauna piața americană, net superioară la momentul înființării firmei. În consecință, nu pot vorbi decât despre modul în care te privesc americanii. În general, primele replici se refereau la Nadia Comăneci, echipele noastre olimpice sau o presupusă apartenență a României la Federația Yugoslavă. De asemenea, toată lumea își exprima uimirea aflând că suntem latini în blocul comunist. Pe de altă parte, spiritul american, al afacerilor corecte, nu se dezmințe. Nu contează cine ești și de unde vii, câtă vreme faci lucruri de calitate și îți respecti termenele.

Aflându-ne încă la început încă, și venind dintr-o țară a cărei piață de jocuri este subdezvoltată, suntem intrucâtva "necivilizați"?

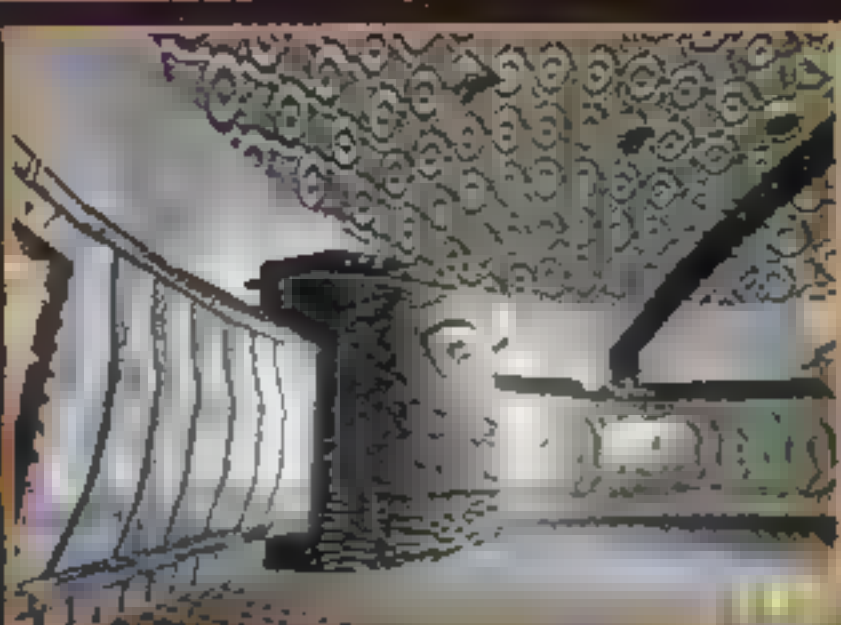
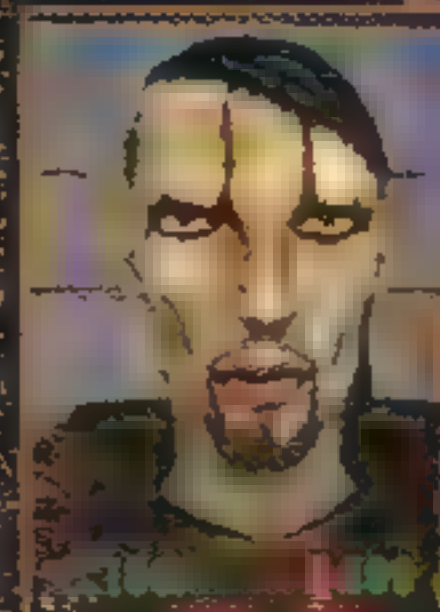
În ce măsură se pot compara programatorii români cu cei din altă țară? Ma refer atât la cei din Vest cât și la cei din noul val, estic. Programatorul român nu se poate compara cu cei din Vest momentan, pentru că îi lipsește experiența lucrului în echipă și a "milestone"urilor. Acest lucru este perfect valabil și pentru restul țărilor estice.

Co pînă ai despre publicul amator de jocuri pe PC din România? Dar despre piața de jocuri din alci în general? Nu există public de jocuri în România. Atâta timp cât omul nu plătește aproape nimic pe un joc, nu îl va aprecia la justa lui valoare. Cu totul altceva este atunci când trebuie să dai o sumă de bani (ce-i drept foarte importantă în România) și să cumperi un singur joc.

Cât despre piața de jocuri, aceasta are un specific bulgăresc, și de aceea nu o pot comenta prea mult.

Proiecte personale

Proiectul personal al celor de la FL, este tras pe tusa momentan. Multă muncă mai trebuia bagată în el până să ajungă joc, dar poartă marca tipică a FL - efecte speciale la tot pasul. Ca design, prototipul nu strălucea, dar după discuțiile purtate cu Adrian sunt convins că existau suficiente idei pentru a-l îmbunătăți.



Tehnologie

3 Demo-uri pentru Nvidia și unul pentru Matrox nu sunt deloc de lepădat, mai ales dacă ținem seama de calitatea lor. Imaginile nu sunt suficiente pentru a reda frumusețea ingerului străbătut de raze de lumină din Capela Gotică, sau farmecul supranatural al cavernelor mișcătoare din Alien Technology. Demo-urile scot cu adevărat în evidență puterea unor plăci de talia Geforce 2, iar comentariile publicului de pe net au fost mai mult decât pozitive.



Proiecte personale

Lansat (drept concept) puțin înainte de evenimentele legate de Activision, Daemons se vrea un joc de deathmatch în care personajele (demoni) evoluează permanent, ajungând să aibă trăsături, arme și puteri unice. Ideea este demna de luat în seamă, rămâne de văzut dacă va fi transformată în joc.



Cum poți să ne descrie relația noastră cu cei de la NVIDIA? Ce avantaje v-a adus această colaborare?

Relația noastră cu ei a fost impecabilă. Este și normal, căl timp îți faci treaba toată lumea se poartă bine cu tine. Cum era de așteptat, colaborarea aceasta ne-a adus o publicitate imensă. Am ajuns cunoscuți și am învățat foarte multe.

Dacă ar fi să realizezi un joc după bunul vostru plac, din al acesta?

Neterminat. Nimeni din această industrie nu ar vrea să-și lanseze vreodată jocul, adăugând permanent elemente noi și eliminând bug-uri.

Dacă vrei să afli ce fel de joc ai realiza, ei bine, nu îmi permiți să am preferințe de acest fel. Ca manager al Fun Labs mă voi concentra exclusiv pe ceea ce ne va duce acolo unde dorim noi să ajungem.

Ce joc lansat în ultima vreme v-a plăcut să fie realizat de firma voastră?

(În continuare am asistat la o abilă manevră de evitare a unui răspuns la obiect, Adrian fiind de părere că acesta mi-ar putea încălcați despre următorul proiect al studioului pe care îl conduce).

... pot să-ți spun însă câteva jocuri pentru care am un respect deosebit (acest "câteva" descrie practic o discuție foarte interesantă, de peste jumătate de oră, în care Adrian își amintea momentele de glorie ale jucătorului pasionat ce se ascunde sub haina managerului dur, rece, eficient, fără sentimente.): Day of the Tentacle, The Dig, Full Throttle, Loom, Sam & Max, Gabriel Knight, Simon the Sorcerer; quest-urile de la Sierra, Formula 1 Grand Prix, Stunts, Need 4 Speed, X Wing și TIE Fighter, Dune 1; Z: Secret Weapons Of The Luftwaffe, Chuck Yeager's Air Combat, LHX, Comanche, F-22 System Shock; Battle Zone; Doom; Quake; Half Life; Sin; Hexen; Heretic; Blood; Terra Nova; Episode 1; Racer; Dark Forces; Jedi Knight; ET 2000; Blade Runner; Kyrandia; Cyberia; Push Over; Lemmings; Worms; Supaplex; Minesweeper; Solitaire; Tetris.

După părerea mea, atunci când joci un joc, ori o faci ca lumea, ori nu o faci de loc. Nu există jumătăți de măsură dacă vrei să gusti cu adevărat un joc, iar din păcate timpul meu liber actual nu îmi mai permite să fac asta prea des.

Impale Entertainment

<http://impale.nemira.ro>

Controlând romanii sau dacii, jucătorul trebuie să dezlege misterul dispariției lui Zamolxe

Literatura SF și jocurile pe calculator merg mână-n mână, așa că implicarea unei edituri ca Nemira în această industrie nu poate fi privită decât pozitiv. Impale Ent., produsul acestei implicări, este o companie mai mult decât ambițioasă, având în lucru simultan două jocuri.



grafic (ceea ce înseamnă că imaginile pe care le vedeți nu mai sunt de actualitate) ne poartă în Dacia premărgătoare: cuceririi romane. Controlând romanii sau dacii, jucătorul trebuie să dezlege misterul dispariției lui Zamolxe, purtând în același timp un război de anvergură cu cealaltă tabără. Atenție, nu am folosit cuvântul "anvergură" degeaba, pentru că războiul se desfășoară simultan pe mai multe hărți, fiecare reprezentând o provincie. O astfel de structură impune o abordare mai strategică a jocului.



Primul dintre ele, mai cunoscut publicului român, este Zamolxe, un joc de strategie asemănător la prima vedere cu AOE sau Warcraft 2, iar cel de-al doilea, 2nd Project, un revoluționar joc de strategie pe echipe.

Discutând cu Andrei Fântâna (deloc întâmplător același A.F. care a făcut parte din colectivul redacțional al defunctei reviste Game Over) de la Fun Labs, m-am convins că ambele jocuri au un potențial foarte mare, că de obicei semnele de întrebare aparând mai degrabă la nivelul tehnic decât la cel al designului.

Să vorbim însă mai pe larg despre ele. Zamolxe, aflat în mijlocul unei rescrieri a motorului

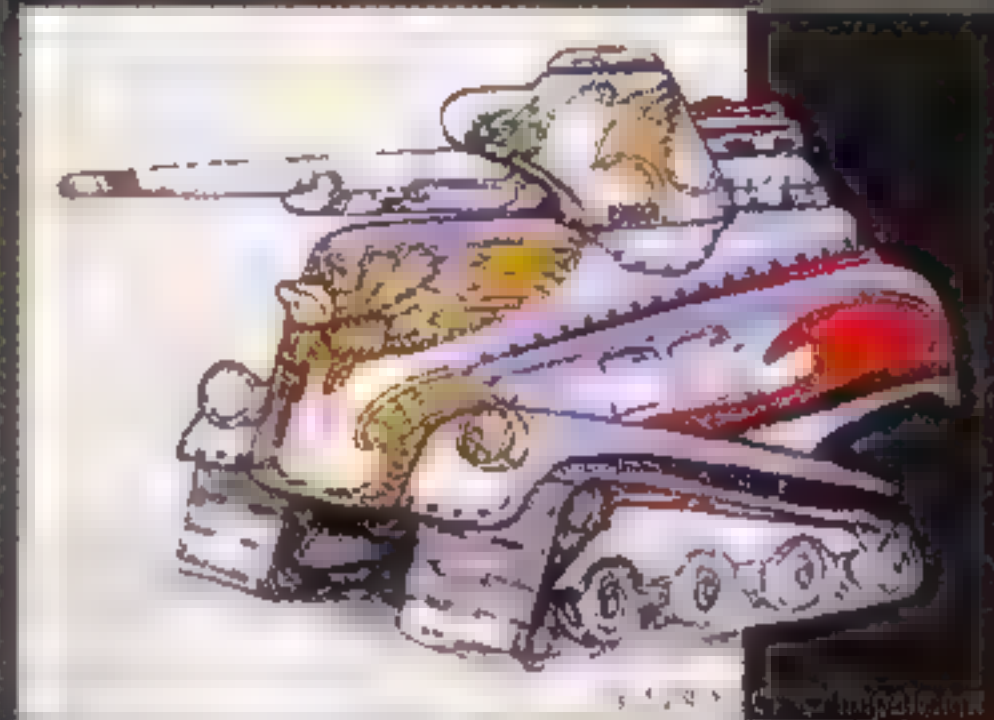


prin faptul că teritoriile cucerite trebuie păzite în continuare și deci îți solicită o parte din trupele necesare continuării atacului. Construcția fortificațiilor ajută mult în acest sens, pentru că o armată mică poate rezista pentru un timp unei superioare numer-

2nd Project



Dacă Zamolxe este un joc clasic cu doar câteva concepte noi, în schimb 2nd Project este revoluționar în esență. Prin acesta, noțiunea de echipă ia o formă nouă. Fiecare jucător își alege la început anumite unități pe care le va putea produce printr-un sistem asemănător în esență cu cel al alcătuirii deck-urilor din jocul de cărți Magic The gathering (fiecare tip îl



costă un număr de puncte, totalul neputând depăși o anumită limită). Unitățile sunt împărțite în patru categorii: construcții, luptă, exploatare și operațiuni speciale. Iar numărul de puncte alocat nu îți permite să obții decât o parte dintre ele. Eventual poți alege să fii expertul într-unul din domenii, dar pentru asta trebuie să renunți la toate celelalte. De aceea, vei avea întotdeauna nevoie de restul echipei. Un comandant militar nu își poate construi baza singur, nu se ocupa de minarea resurselor. Pentru a păstra jocul interesant pentru toți cei care iau parte la el, fiecare din specialități presupune multe atribuții ce te vor ține ocupat. Chiar și constructorul bazei are multe lucruri pe cap, cum ar fi studiile de seismicitate vitale pentru supraviețuirea ulterioară a structurilor. Pe lângă modul inedit de joc 2nd Project merită menționat și prin universul în care ne transpune. Este vorba despre un fantasy Tolkienesc transpus în viitor, combinând deci tehnologia SF cu elemente de magie și mitologie. Dintr-un asemenea melanj se pot scoate multe idei interesante, rezultatul final depinzând de calitatea implementării.

ic atunci când se află pe zidurile unei cetăți. Asediile sunt tratate cu toată seriozitatea în joc, fiind modelate diferite arme/instrumente specifice atât apărării cât și atacului, cum ar fi: turnuri de asalt, scări, berbeci, proiectile incendiare sau otrăvite, pietre și ulei fierbinte. Cu toate aceste detalii, nu trebuie să se înțeleagă că Zamolxe ar fi un simulator al bătăliilor din antichitate.

El rămâne legat destul de strâns de genul din care face parte, dar are totuși un feeling cu totul special, datorită accentului pus pe comunicarea dintre jucător și trupele sale și a muzicii de foarte bună calitate.

Despre Impale Entertainment și proiectele lor vom vorbi însă mai pe larg într-unul din numerele viitoare, deci să trecem mai departe.

UbiSoft Romania

<http://www.ubisoft.ro>

Prezenta unei firme ca Ubi Soft pe piața românească nu poate decât să ne bucure, chiar dacă ar fi vorba numai despre distribuția produselor acestei firme (care includ, printre altele, tot ce poartă numele Guillemot și Thrustmaster). Dacă însă avem de-a face și cu un veritabil studio de producție software, bucuria noastră crește. Să analizăm problema.

Înființat în 1993, studioul local al Ubi Soft s-a ocupat atât de testarea software-ului produs în alte țări, cât și de producția unor elemente ale acestora. Printre victimele lor se numără World Football 98, Tonic Trouble, seria Payman, Guitar Hits, Artist, și în mare cam tot ce se lucrează în concernul Ubi Soft.

Evoluția firească a lucrurilor face ca acum să fie aproape gata primele două jocuri produse complet (sau aproape complet) aici. Este vorba de Monaco Grand Prix 2 și Pod 2. Speed Zone, ambele destinate exclusiv consolei Sega Dreamcast. Despre cel din urmă am avut ocazia să stau de vorbă cu Florin Boitor, programatorul șef al proiectului. Dânsul și echipa sa au avut amabilitatea să mă illumineze asupra dedesubturilor (publice) ale producției acestui joc. Iată deci ce am aflat: Proiectul Pod 2 durează cam de un an de zile, lansarea pe piață fiind programată pentru luna Noiembrie. Jocul este făcut special pentru rețeaua SEGA-Net din SUA, partea sa multiplayer având deci o importanță vitală. S-au traversat trei faze ale execuției: off line (single player), on line pe rețea locală, versiune prezentată la E3, on-line integrat pe Internet. Structura echipei de lucru se prezintă cam așa: 6 programatori, 17-18 graficieni (care se ocupă și de modele 3D și texturi), 1 "sunetist" (această parte a jocului a fost lucrată în Franța, unde Ubi Soft are un studio foarte bine dotat), 3 programatori de rețea, 4 game designeri și un număr mare de testerii. Motorul grafic nu a fost scris de la zero, ci îl are la bază pe cel din Speed Demons, un racer retro destul de reușit. Asta nu înseamnă însă că programatorii români nu au avut de lucru, pe lângă transformarea engine-ului ei, adăugând în sarcină și realizarea unor editoare (mult mai problematice, se pare)

cu care să lucreze designerii și graficienii echipei.

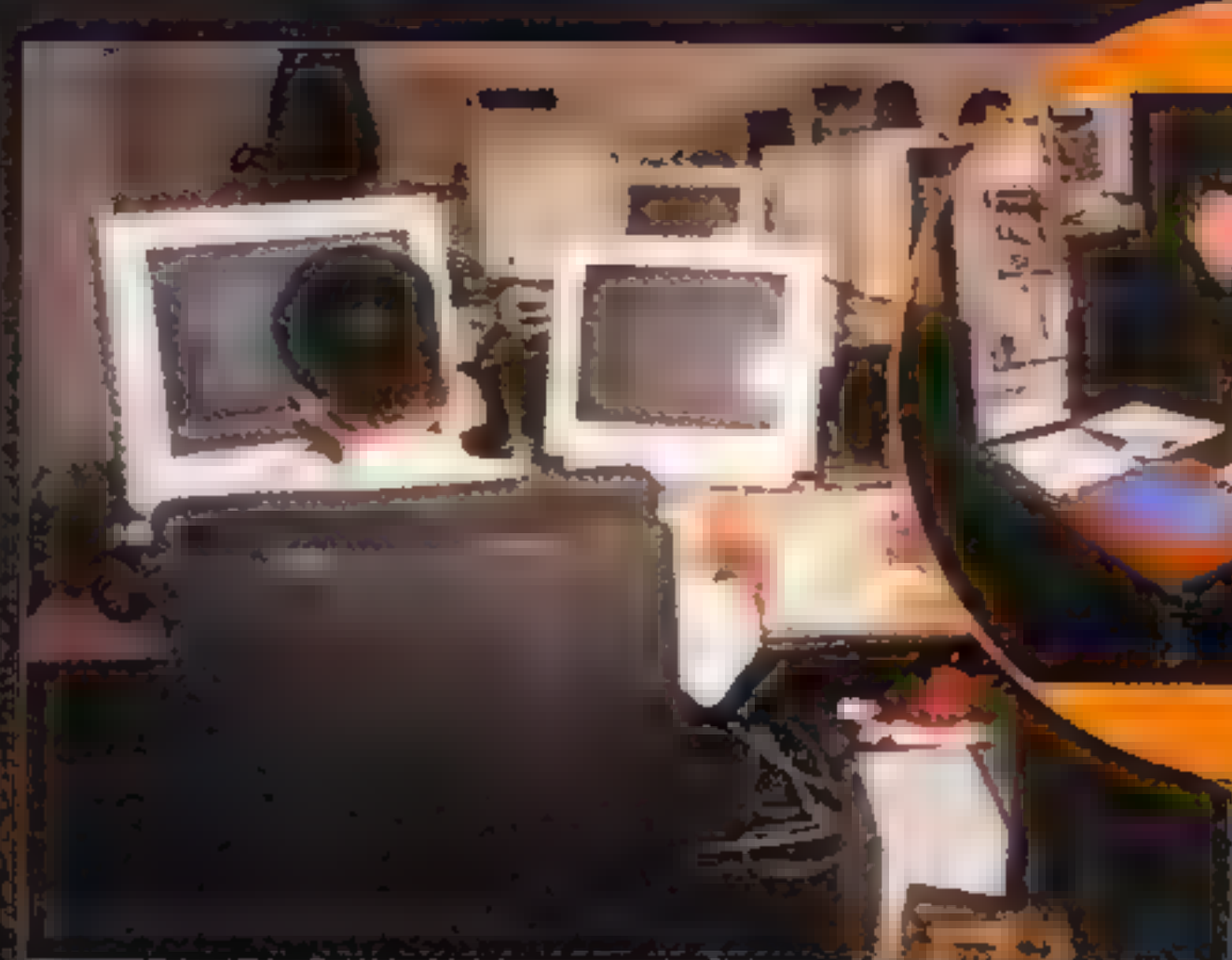
Când l-am întrebat care este părerea sa despre pasionații de jocuri și programatorii din țara noastră, Florin s-a plâns de gândirea "deformată" a românului. Acesta joacă aproape numai 3D shooter-e și strategii în timp real, iar producția Ubi Soft este în principal orientată spre altfel de titluri. "Ce crezi, și la noi în studio tot Counter-Strike se joacă lumea cel mai mult", a admis Florin. Cu toate acestea, nu par să fi apărut probleme în design-ul jocurilor pe care le-au avut de lucrat, iar Pod 2 a fost lăsat aproape în totalitate pe mâna lor. Singura influență externă a fost cea a celor de la Sega, care au propriile standarde și trebuie să aprobe orice titlu realizat pentru consola lor.

Fiindcă tot am vorbit despre acest Pod 2, să dau câteva explicații în legătură cu el. Este un racer futurist, orientat spre acțiune arcade și nu spre realism. Scenariul SF crează baza pentru niște trasee fanteziste, presărate cu scurtături bine ascunse și elemente capcană, menite să facă cursa interesantă la mult timp după prima abordare a ei. Față de Pod 1, Speed Zone aduce în plus și arme, dar nu în sensul în care se



gasesc ele în Interstate 82 & Co. Aici cele două arme, disponibile ca pick-up-uri de pe traseu, sunt o mină care încetinește adversarul ce are neplăcerea să treacă peste ea, concomitent cu scăderea "sănătății" acestuia și un zid energetic care este propulsat în față și îndeplinește cam aceeași funcție. Se mai preconizează și niște moduri noi de joc, special făcute pentru a crește interesul jucătorilor.

Lăsând producția de jocuri la o parte, cred că trebuie să amintim și eforturile celor de la Ubi Soft pentru crearea unei piețe de jocuri legale la noi în țară. Nu de foarte mult timp ei au lansat pe piață, la un preț foarte modest, așa zice, versiunea localizată a jocului Tonic Trouble. Această inițiativă, după cum îmi explica Sorin Șerban, unul din responsabilii cu marketing-ul firmei, nu a fost un eșec, dar nici succesul scontat. Mai grav este că de rezultatul acesteia depinde existența unor localizări viitoare ale altor jocuri. Ori, în condițiile în care un joc este cumpărat în versiunea pirat și jucat până la capăt, imediat după apariția sa în Europa/America de Nord, el nu va mai prezenta o mare atracție la un an de la lansare, când va putea fi localizat la un preț suficient de mic pentru publicul român. Un cerc vicios se închide, și soluția stă numai în mâna autorităților.



Dark Alliance Software

<http://www.slayproject.ro>



Acă până aici am vorbit despre studii profesionale, e timpul să trecem și la rubrica "amatori". Primul grup amatori prezentat aici este format din Cosmin Aionită, Ștefan Aloman și Vlad Filimon-Năstase. După cum recunosc și ei, experiența lor de programatori este destul de limitată, fiind dobândită aproape exclusiv pe băncile școlii. În schimb, ca graficieni au lucrat mult mai mult, având câteva pagini de web și ghiduri pentru jocuri (toate realizate din pur entuziasm) la activ.

Pasionați la maxim de Blood (1), cei trei s-au gândit să recreeze atmosfera acestuia cu un motor grafic mai nou. Cum un motor grafic nu se scrie imediat, ei au optat pentru cel de la Quake, disponibil gratuit sub forma codului sursă. Sunt planuite totuși anumite modificări pentru acesta, dintre care ar fi de menționat renunțarea la render-ul software, trecerea la texturi pe 16 biți, păcălirea unora dintre limitările

de distanță, explozii poligonale, implementarea oglinzilor și a geamurilor și apei transparente.

De fapt, cei de la Dark Alliance și-au împărțit proiectul în două jocuri: Slay: Slaughter, care urmează să fie realizat primul, este exclusiv multiplayer, în timp ce Slay: Satan Lurks Around You pune mare accent (aducând pe alocuri a RPG) pe experiența single player.

Demnă de menționat este și promisiunea unor Gates Of Hell ce vor lega mai multe servere, permițând o mișcare relativ fluidă a jucătorilor între ele. Mânânci bătaie pe serverul X? Nici o problemă, te duci până pe Y și te întorci cu niște prieteni. Posibilitățile sunt mari, trebuie văzută implementarea.

Realist vorbind, cei de la Dark Alliance se află de abia în faza de început a proiectelor lor. Dar, nu cred că firmele de jocuri românești vor ajunge "prea multe" în curând, așa că este loc oricând și pentru ei.

Piron

<http://asp.c.cs.utt.ro/~karg>

Cel de-al doilea grup de amatori cu care am luat contact în timpul căutărilor mele este grupul timișorean Piron. Evident, resursele lor sunt foarte limitate, și la fel de evident, pasiunea lor pentru ceea ce fac este cel puțin egală cu cea a membrilor celorlalte echipe.

Jocul alăturat în lucru la ei, Pure Power, este descris ca un Real Time Tactics, asemănător cu Mech Commander. Suntem plasați într-un univers SF, nu

neapărat foarte original, dar relativ complex și interesant de explorat. După cum afirma Karg, designer-ul principal al PP, în asemenea univers creat "din neant", dacă este suficient de convingător, poate foarte bine atinge succesul altora deja consacrate.

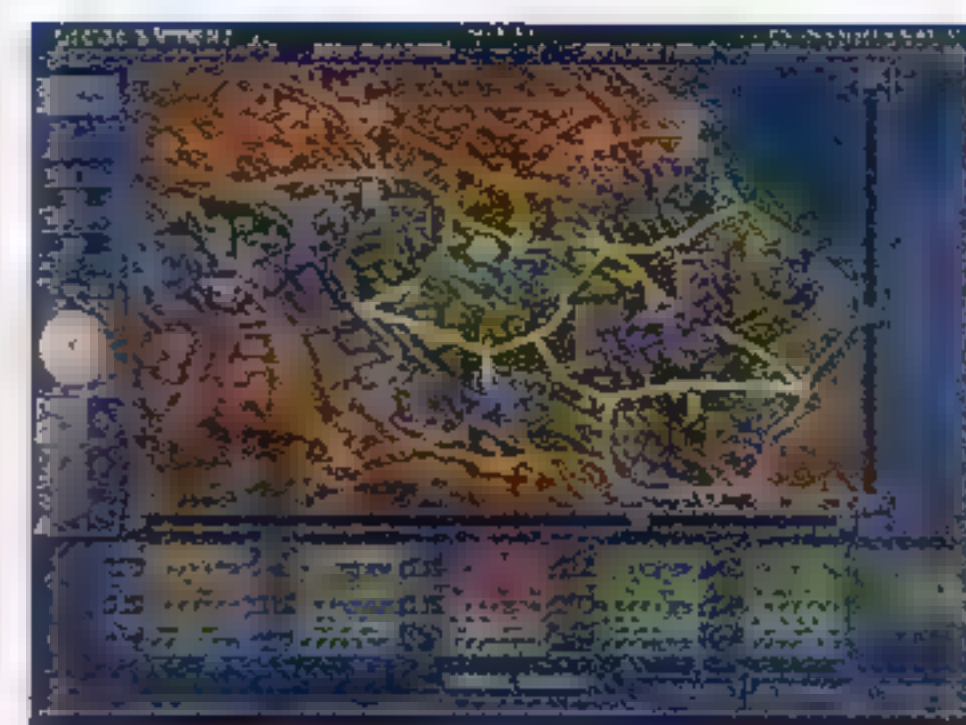
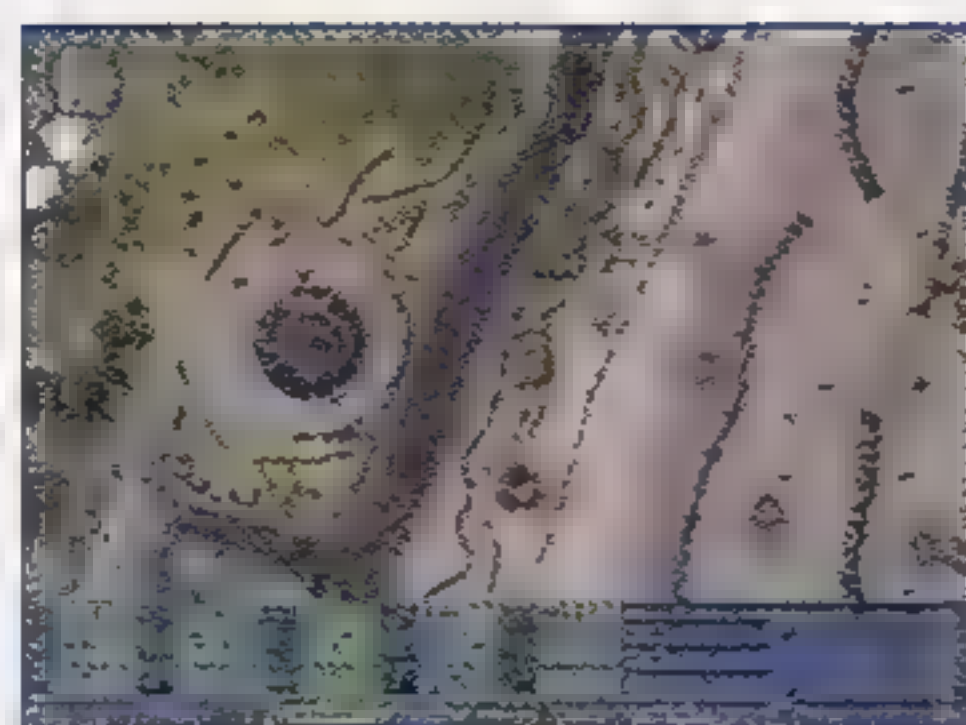
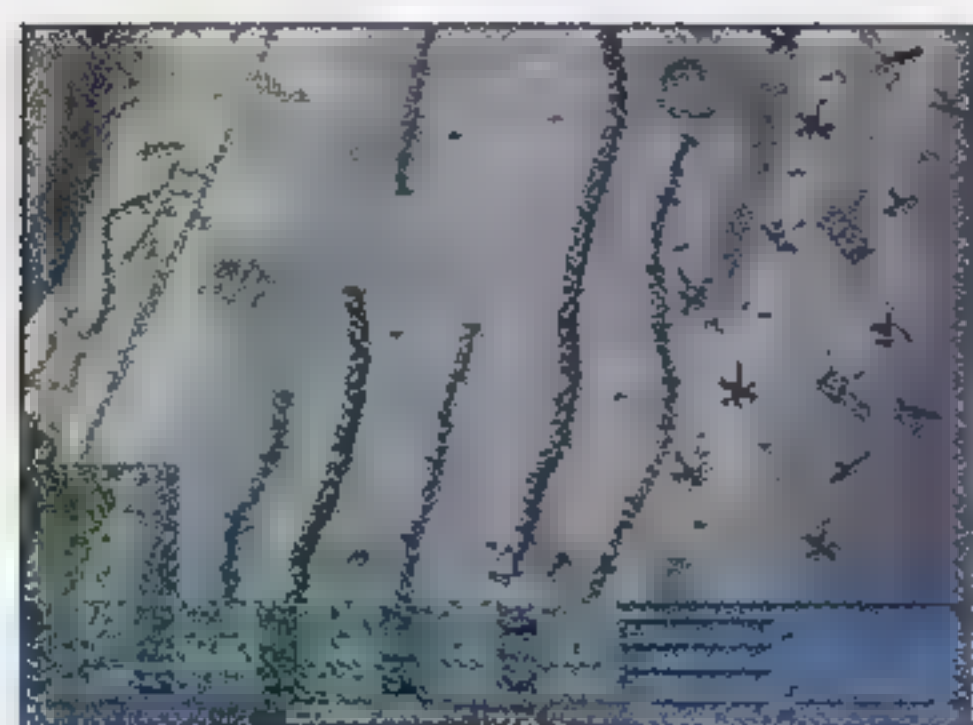
O primă versiune a jocului, caracterizată drept "alpha", a fost lansată la site-ul Piron. Ceea ce am văzut în ea e nu este fantastic, fiind în primul rând departe de standardele unui

demo normal. AI-ul inamic lipsește cu desăvârșire, același lucru putându-se spune și despre alte elemente cheie ale gameplay-ului. Ceea ce este implementat nu funcționează foarte bine, dar măcar există, lucru meritoriu pentru Piron. De asemenea, din punct de vedere tehnic, totul este la standardele de acum câțiva ani.

Cum va evolua Pure Power mai departe, și, mult mai important, cum va evolua grupul Piron de aici, merită să urmărim. În

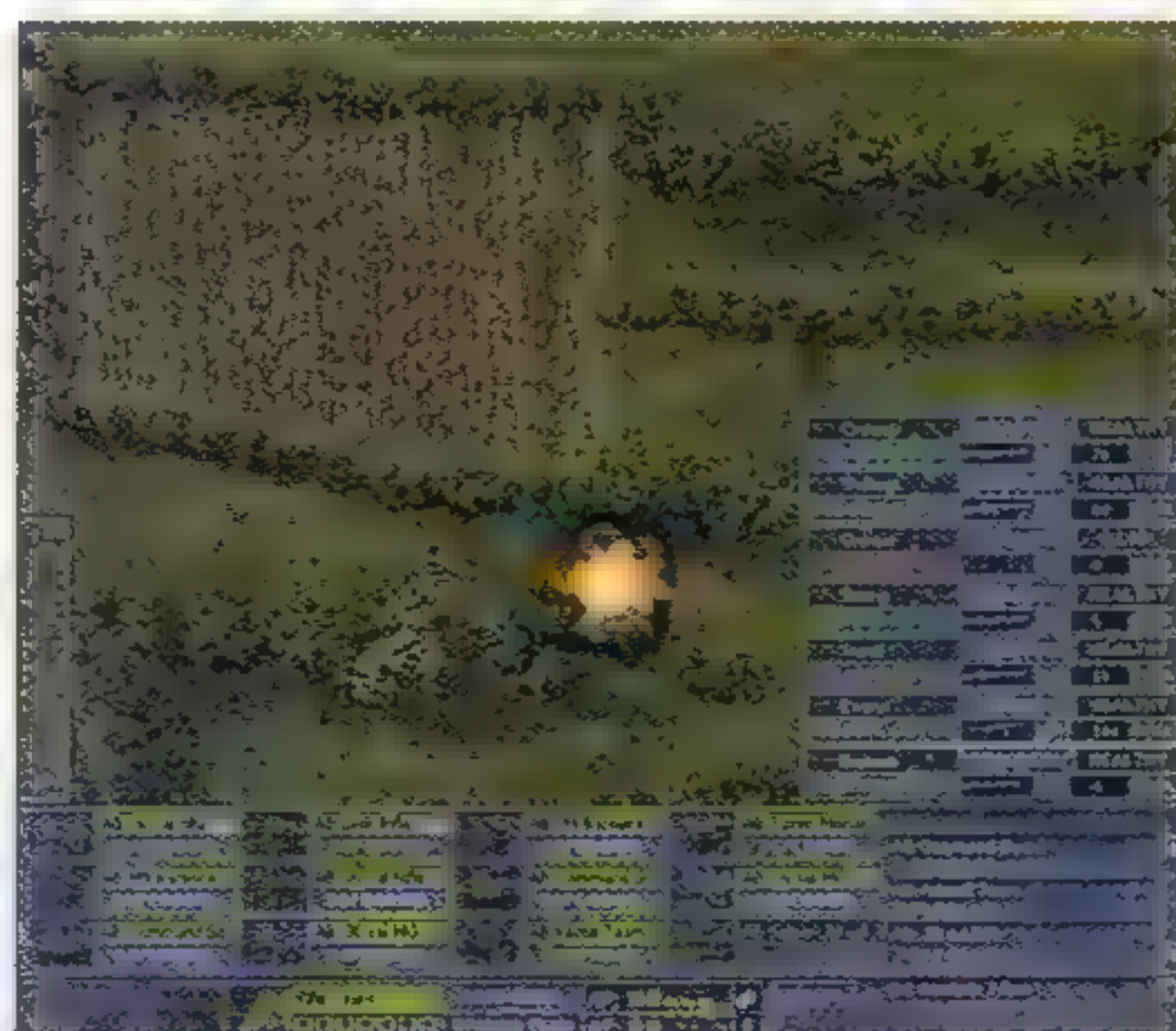
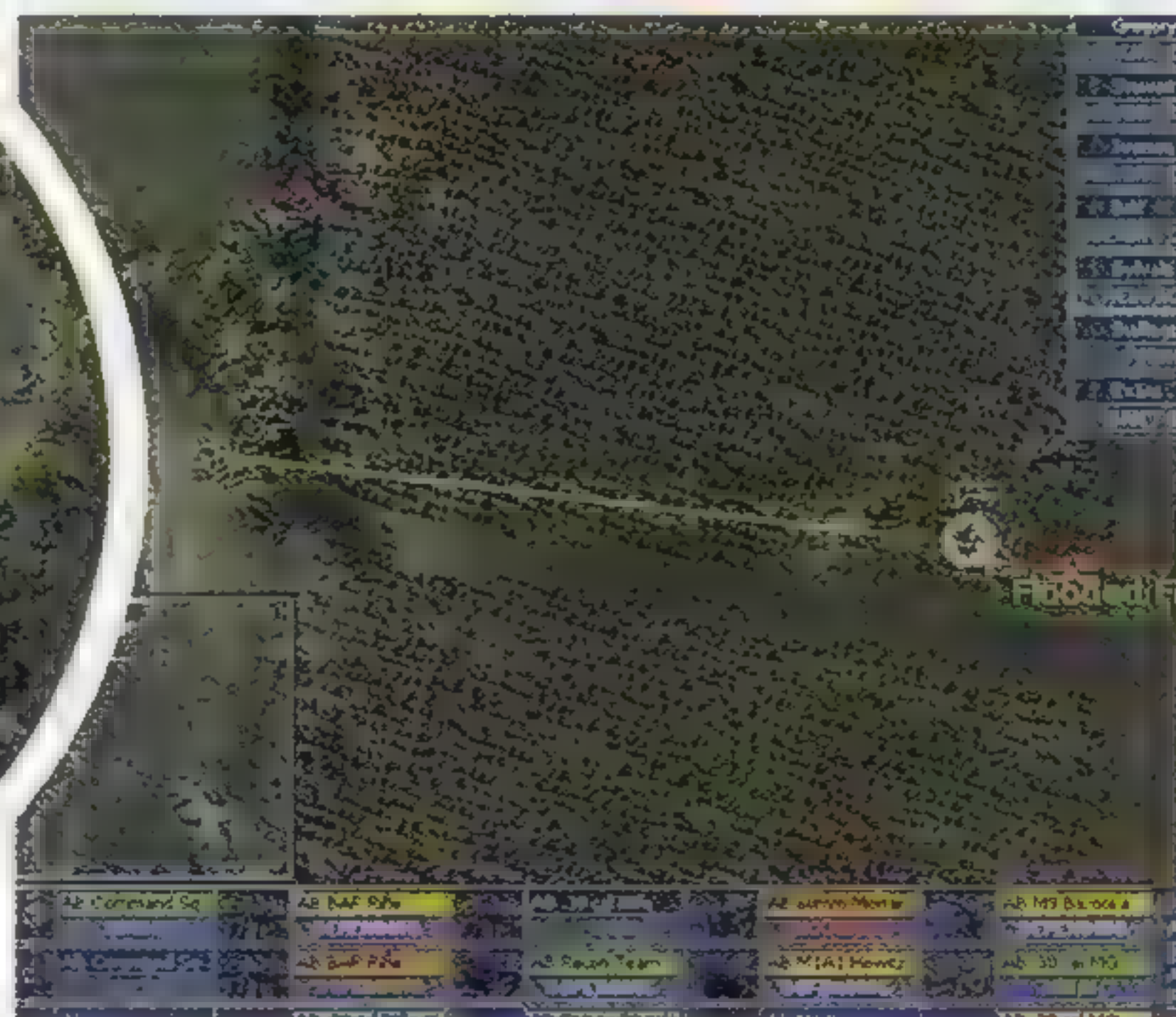
caz că nivelul lor tehnic actual ridică semne de întrebare printre voi, aduceți-vă aminte de VGA Planets. Acesta era la rândul lui realizat de 1 (un) amator, tehnic era la pământ, dar a avut un succes incredibil. Orice este posibil cu suficientă dăruire. Și încă ceva... cum, necum, Pure Power folosește drept coloană sonoră o melodie a lui Thy Veils. Să mai zică cineva că fără resurse nu poți să faci nimic.





Close Combat 5

Tip joc: RTT - Aparitie: A Aparut - Redactor: Dan Dimitrescu



De-a lungul timpului, seria de jocuri Close Combat a reprezentat alternativa "realistă" pentru cei care se plictisiseră de stilul de joc al RTS-urilor obișnuite. Relativ dificile de înțeles și stăpânit la început, jocurile nu au fost foarte agreate de publicul larg. Pentru cine le acorda suficientă atenție, erau însă niște jocuri cu totul speciale.

Cu Close Combat 5, Atomic ne înfățișează pentru a doua oară debarcarea din Normandia, lucru care îi va atrage cu siguranță pe fanii filmului "Saving Private Ryan". Trebuie înțeles însă că jocul se desfășoară exclusiv în peninsula Cotentin, deci bătăliile sângeroase de pe plaja Omaha nu sunt reprezentate. Sigur, este inclusă plaja Utah, dar acțiunile de aici au o intensitate mult mai scăzută, deci nu suplinesc pe de-a întregul această absență.

Jucătorul poate alege să joace o singură bătălie, o operațiune (război "liber" pe un teritoriu restrâns) sau întreaga campanie (război liber pe toată peninsula). Ca părți beligerante au fost incluse cea germană și cea americană, conform adevărului istoric. Pentru cei care ajung să se plictisească de operațiunile predefinite sau doresc să experimenteze ceva, există și un editor de scenarii. Acesta este foarte util pentru crearea unor noi campanii, dar mult prea complicat pentru cei care vor să creeze o simplă bătălie. În special, este deranjant faptul că trebuie să lucrezi cu grupuri de unități predefinite, iar dacă acestea nu conțin exact ceea ce ai vrea tu, ghinion.

Patton în fața hărții

La fel ca Battle of the Bulge (Close Combat-ul anterior), jocul cuprinde și o parte de strategie la scară largă foarte importantă. Aceasta presupune deplasarea grupurilor de luptă pe o hartă a peninsulei împărțită în regiuni - fiecare dintre ele reprezentând un posibil loc de bătălie. Concomitent are loc și distribuția suportului aerian și de artilerie (navală sau terestră), dar în rest nu prea ai mare lucru de făcut.

Simplitatea interfeței nu trebuie totuși să ne păcălească, pentru că această fază a jocului are o importanță vitală asupra luptelor ulterioare. Un bun comandant își poate încercui adversarul, tăindu-i astfel căile de alimentare cu

Cu toată importanța părții strategice a jocului, adevărata valoare a acestuia stă în reprezentarea angajamentelor. Aici, tehnic vorbind, nu s-au schimbat foarte multe față de jocurile anterioare, dar asta nu îi scade cu nimic din calitate. Interfața a ajuns la maturitate, oferind informații importante chiar și prin culoarea conturului soldaților (spre exemplu poți vedea dintr-o privire cât de bine este ascuns respectivul). Ce s-a schimbat cu adevărat este tipicul jocului, pentru că relieful Normandiei impune asta. Spațiile largi sunt destul de puține, terenul fiind presărat la tot pasul cu tufișuri și garduri vii. Tancurile, care chiar și în câmp deschis au probleme cu

dacă poți să suporti ritmul încet al acțiunii.

Profit de ocazie să amintesc și marea plângere pe care o am la adresa AI-ului adversarului din joc. Acesta este mult prea agresiv în unele situații în care nu ar trebui. De multe ori, atunci când atacam un teritoriu deținut de el, inamicul venea cu trei sferturi din trupele sale pe mine, ceea ce îmi permitea să le elimin destul de ușor printr-o rețea de ambuscade bine gândite. Nici în rest nu l-aș putea cataloga drept cel mai strălucit AI posibil, dar această greșală este mult prea evidentă.

Punând situația invers, să scoți inamicul dintr-o poziție de apărare este greu și pentru tine, dar o minte umană posedă un anumit grad de inventivitate. Într-una din situațiile descrise mai sus, când am încercat să curăț harta de ultimele puncte de rezistență germană, m-am izbit de două cuiburi de mitraliere grele extrem de eficace.

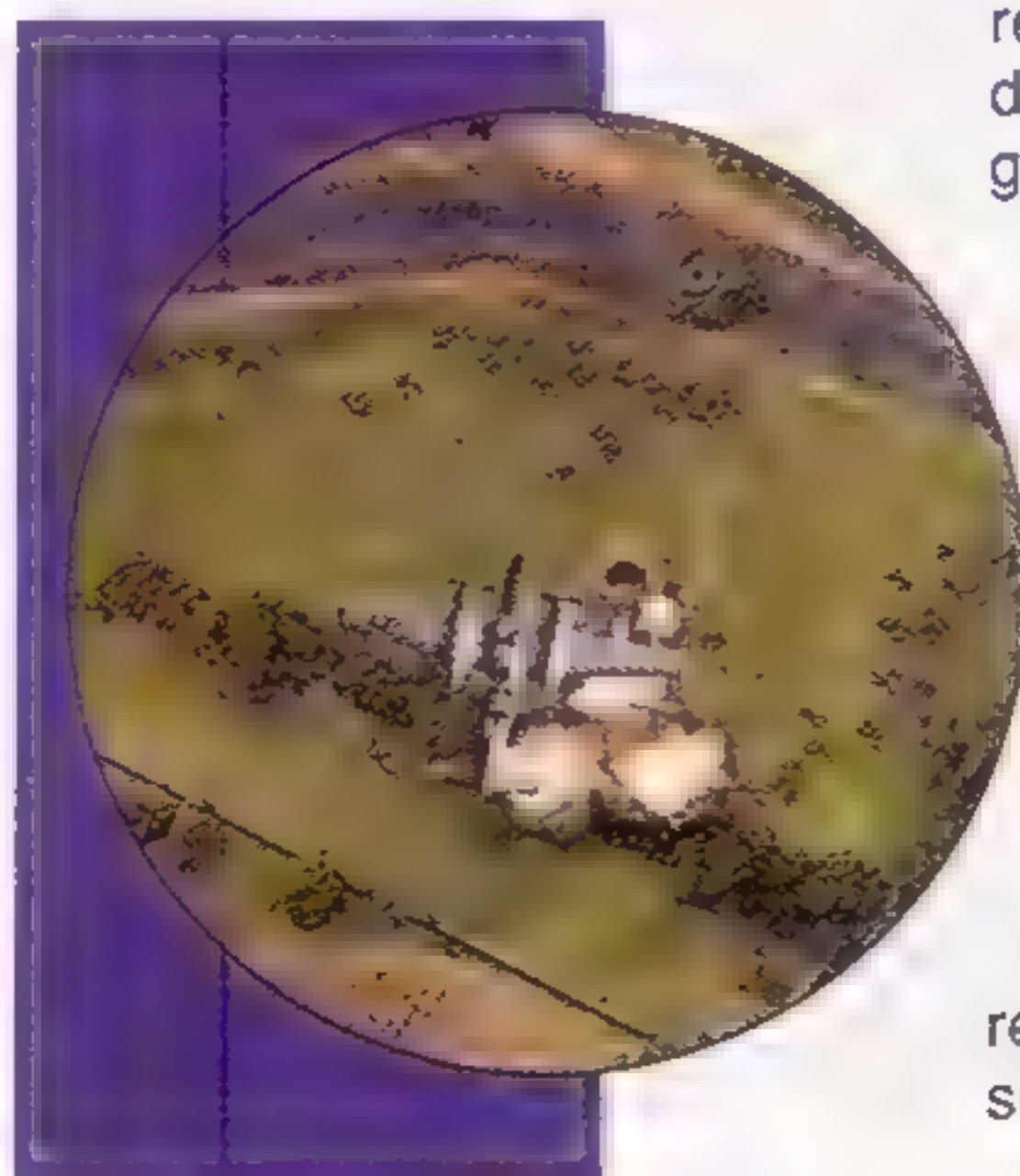
Cucerirea acestora m-a costat foarte mulți oameni, dar tocmai aici stă farmecul jocului, în conceperea atacurilor complexe necesare în asemenea situații. Atunci când îți pui trăgătorii să țină cuibul respectiv sub foc, plasezi un ecran de fum cu ajutorul mortierelor și reușești să îți aduci geniștii suficient de aproape pentru a

carburanți și muniții. Pentru a nu păți o asemenea rușine, el poate fi forțat să abandoneze unele teritorii în care era fortificat, ușurându-ți ofensiva.

Tot în această fază a jocului poți să examinezi prognoza meteo pentru zilele următoare, ceea ce-ți permite să judeci printre altele disponibilitatea suportului aerian. În caz că joci cu nemții (dezavantajați clar din acest punct de vedere), poți profita de o asemenea ocazie pentru a scoate tancurile mai agresiv la bătaie.

Odată ordinele date, are loc execuția lor și afișarea rezultatelor - moment în care nu mai poate fi schimbat nimic. De aici urmează bătăliile propriu-zise, care NU pot fi evitate (cum se întâmplă în Shogun spre exemplu). Înaintea bătăliei poți să modifice componența grupului de luptă pe care îl folosești pe moment, schimbând unitățile "din teren" cu altele aflate în rezervă. Importanța muncii de strateg se vede aici, pentru că resursele folosite în altă parte nu îți sunt accesibile și te poți trezi fără contramăsuri adecvate la tactica inamicului.

Patton pe teren

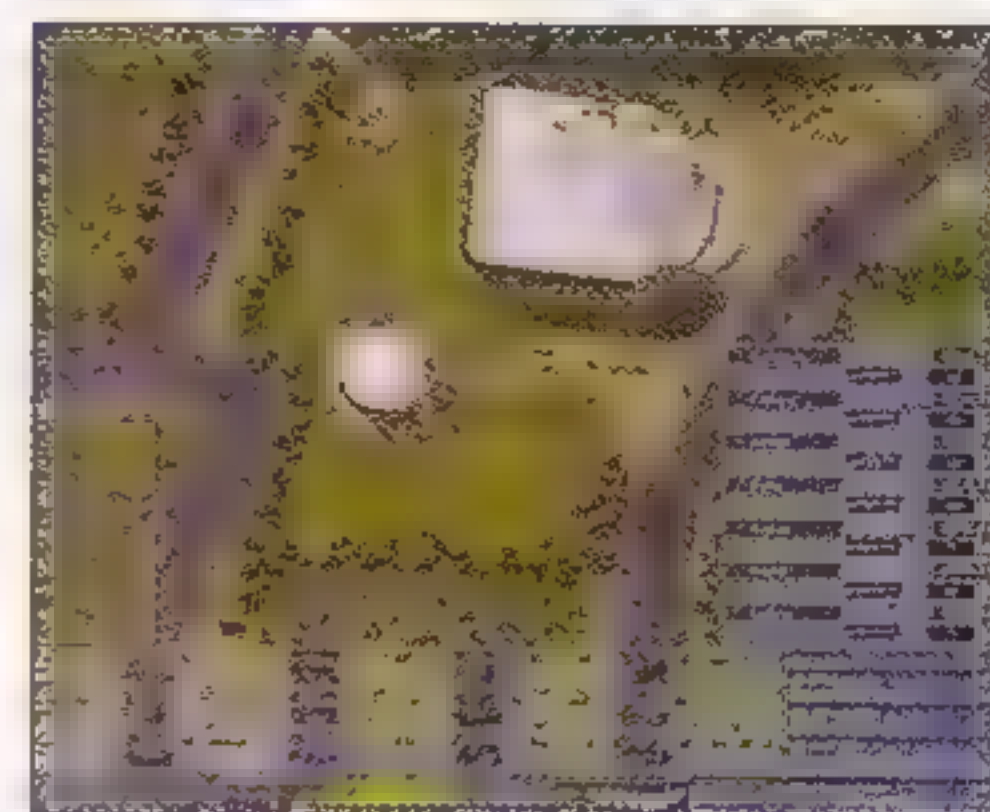


Un bun comandant își poate încercui adversarul, tăindu-i astfel căile de alimentare cu carburanți și muniții

detectarea infanteriștilor, sunt în special vulnerabile în apropierea hățișurilor care pot ascunde echipe specializate în distrugerea lor. Să trimiți un blindat la atac orbește înseamnă să-i condamni echipajul la o moarte sigură. Puterea lor de foc nu poate fi însă contestată, chiar și cel mai ușor tanc fiind capabil, atunci când vine în sprijinul infanteriei (și i se oferă ținte), să facă prăpăd. Accentul cade categoric pe tactica de infanterie, dar asta face jocul mai interesant,

folosi aruncătoarele de flăcări, chiar simți că ai realizat ceva.

Jocul este excelent, și pentru a-l aprecia cel mai bine trebuie să-l jucați împreună cu un prieten în rețea, parcurgând o campanie de la un cap la altul. Astfel veți învăța valoarea fiecărui om și veți ști că în unele situații este mai bine să vă retrageți, pentru a păstra trupele în viață în vederea bătăliilor ulterioare. Ori, dacă asta nu este realism, atunci nu știu ce este.



Detalii

Producător:

Atomic Games
www.atomicgames.com

Distribuitor:

SSI
Monosit
(01) 330.23.75

Aprecieri



- Nivele de dificultate customizabile
- Tactica de infanterie



- Ritmul încet de joc
- AI-ul un pic prea agresiv
- Editorul de scenarii

Ceritate:

Procesor: P200
Video: 4 Mb
RAM: 32 RAM
Hard: 150 MB

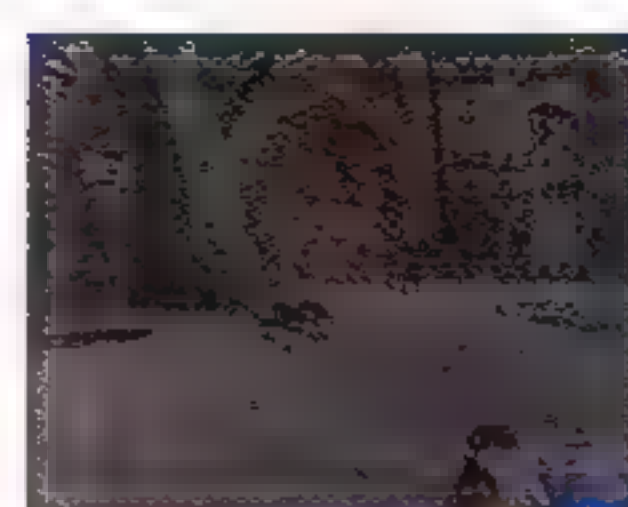
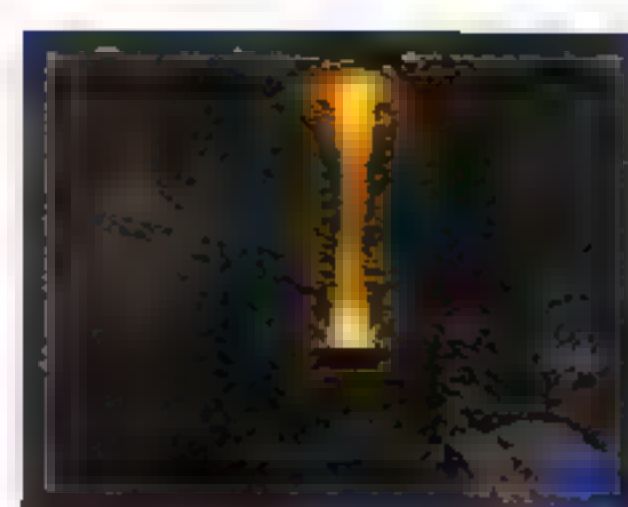
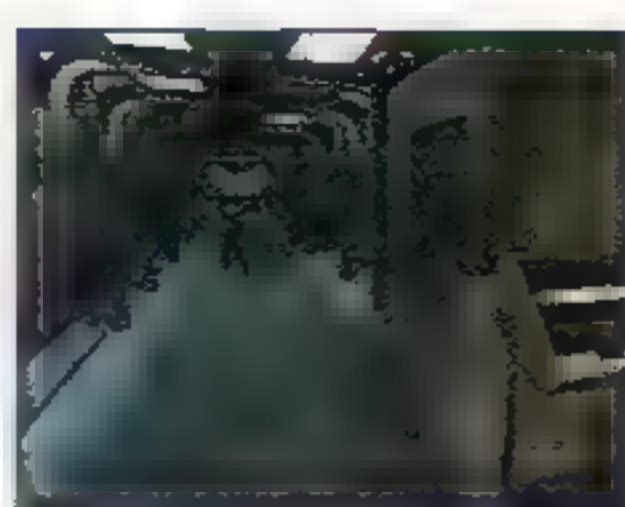
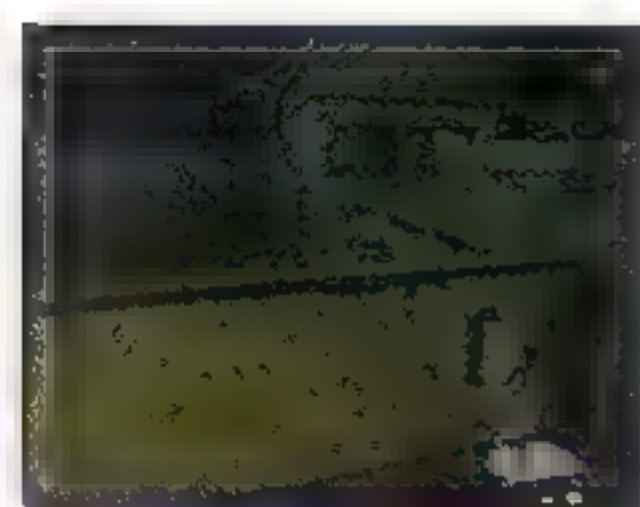
Linkuri recomandate:

www.closecombat.com

Impresii finale:

Un joc realist și complex, așa cum seria Close Combat ne-a obișnuit până acum.

Verdict: 9.0



Star Trek Voyager Elite Force

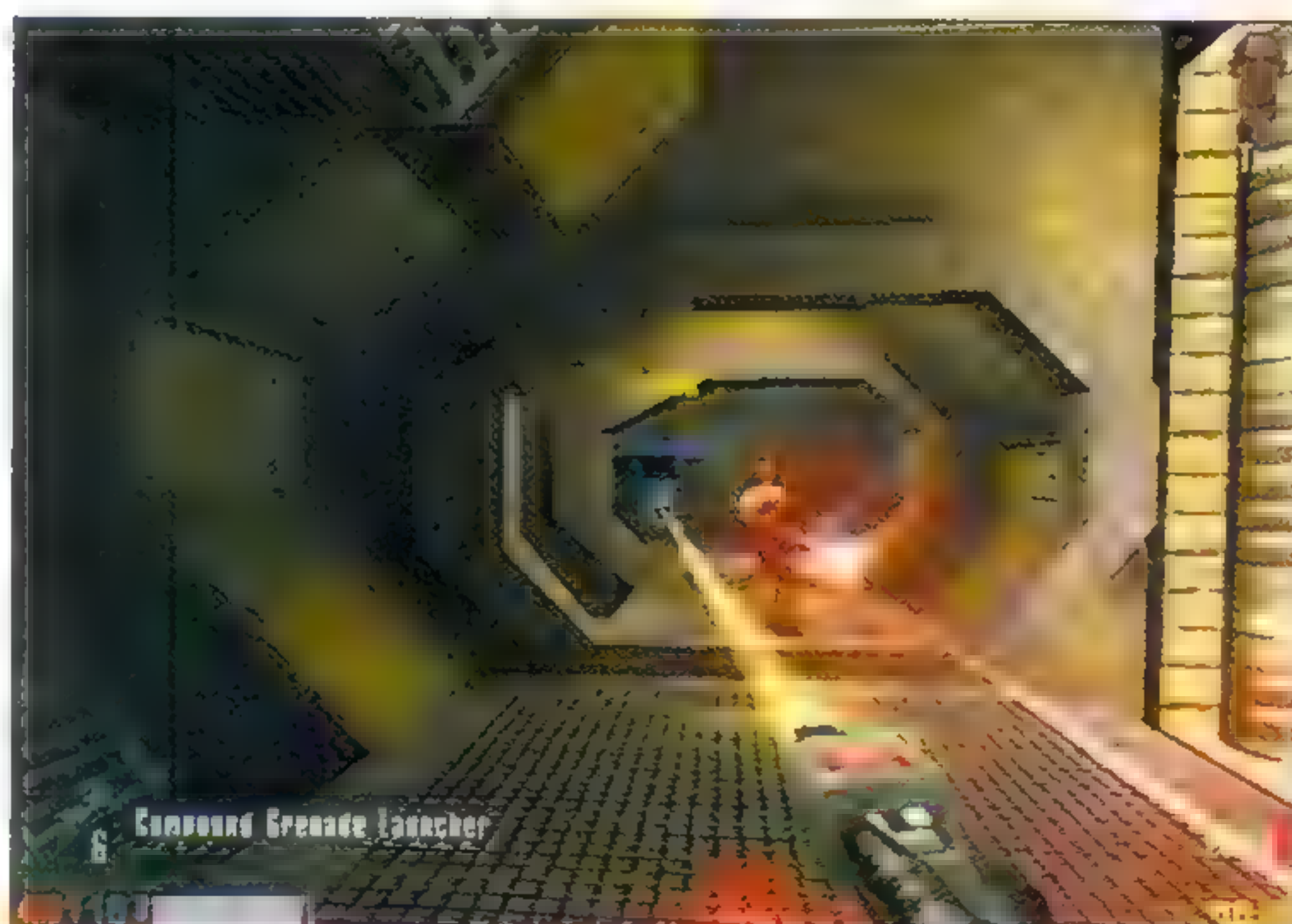
Tip joc: FPS - Aparitie: A Aparut - Redactor: Traian Bostan

Blestemul Star Trek, așa cum este cunoscut el în lumea gamedesign-ului, s-ar putea constitui într-o frumoasă și veche tradiție dacă n-ar prefera cumva să reprezinte mai degrabă o cât se poate de neplăcută realitate. Să explic... din timpuri cât se poate de imemorabile (cu alte cuvinte, cam de prin momentul în care Paramount a vândut prima licență) fiecare încercare de a transpune într-un joc respectivul univers a avut, pe rând, bunăvoința să se adevărească în ultimă instanță nu numai invariabil proastă (sau mediocră, cel mult) ci și dubios de străină feeling-ului "trekkie", dând astfel apă la moară diversilor critici de variabilă prospețime. În sfârșit, faptul în sine este cu atât mai trist cu cât mai întotdeauna respectivele creații au fost semnate de către nume cu greutate în domeniu și experiență la catastraf.

Cu toate acestea star trek-urile au continuat să se vândă, producătorii au perseverat în a le face proaste, pasându-și cu această ocazie reciproc licența universului, iar noi am continuat să-i înjurăm. Până astăzi.

Elite force

Raven Software sunt prietenii noștri mai vechi. Ne-am tras de



După cum puteți ușor observa, anihilarea lui Tuvok se materializează într-o mulțime de forme și culori. Una mai plăcută decât alta.



șireturi împreună prin Hexen sau Heretic și ne-am zis-o de la obraz de nenumărate ori în tot soiul de add-on-uri Quake. Niște profesioniști deci. Așa că atunci când am citit că următorul joc în univers Star Trek va fi făcut de către ei, o speranță timidă mi-a încolțit în suflet iar cei de la Raven, spre proprie glorie și laudă, au avut grijă să-mi dea dreptate.

Elite Force este un First Person Shooter bazat pe engine de Quake 3 și făcut de către o firmă cu ceva experiență la capitolul respectiv. Evident, el a importat multe din caracteristicile creației id: grafică spectaculoasă, controlul cu care ne-am obișnuit deja al personajului, physics-urile corespunzătoare și acțiunea furibundă. Asta nu înseamnă însă că Raven nu și-a adus propriul aport: un story-line bun (pentru tot ce s-a făcut până la ei, oricum), o integrare interesantă a poveștii în acțiune, arme turbate. Să le luăm de la început. În general, single player-ul unui fps nu se bucură de cine știe ce atenție. Nu este însă și cazul Elite Force-ului: de la filmulețele randate de engine și intercalate te miri unde prin acțiune, până la evenimentele scriptate (stil Half Life), care abundă în cadrul fiecărei misiuni, toate vin să-ți sprijine această impre-

sie. La un moment dat, chiar ajungi să joci că să "vezi ce se întâmplă" și nu pentru că "e gol serverul de multiplayer". O bilă albă, deci.

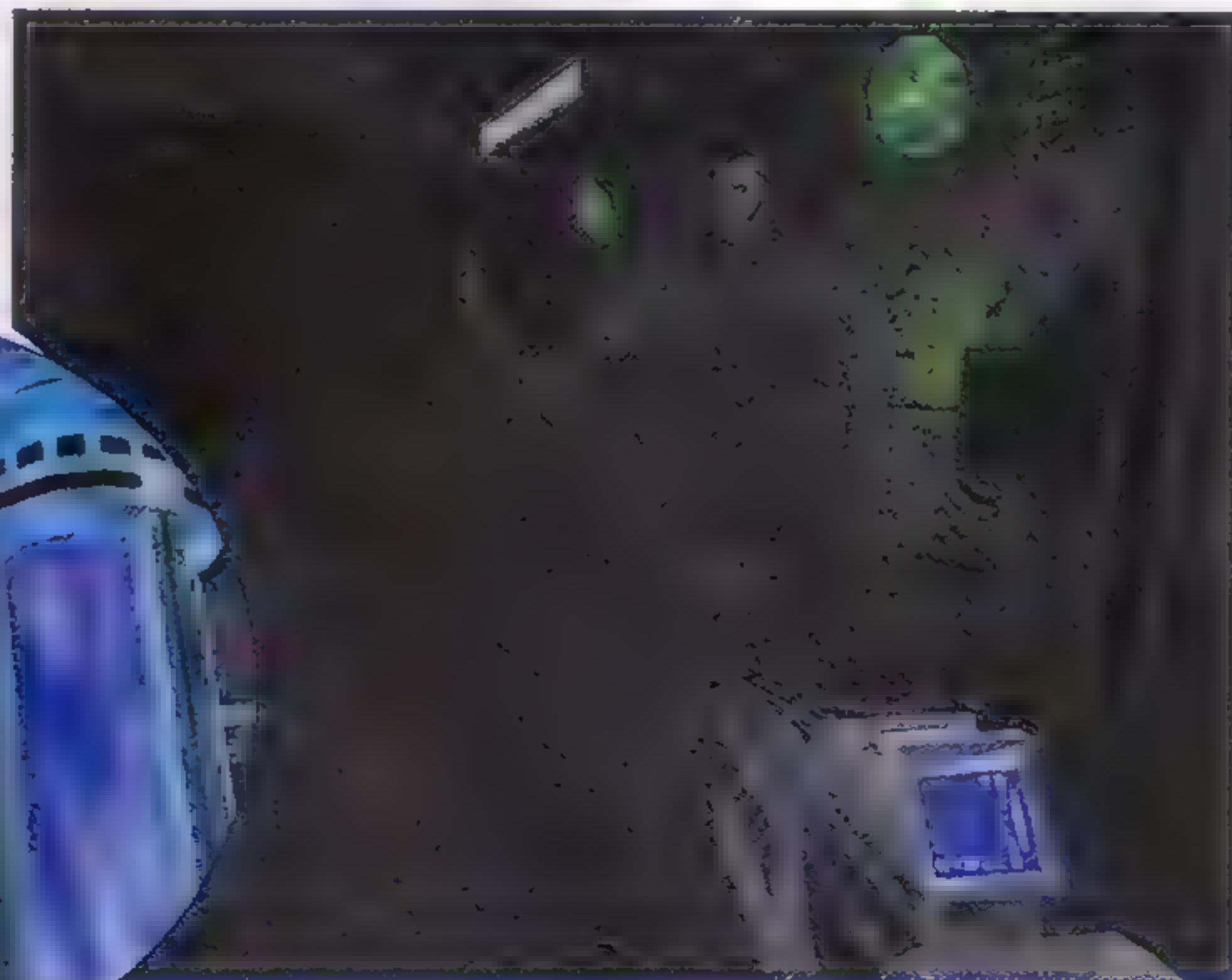
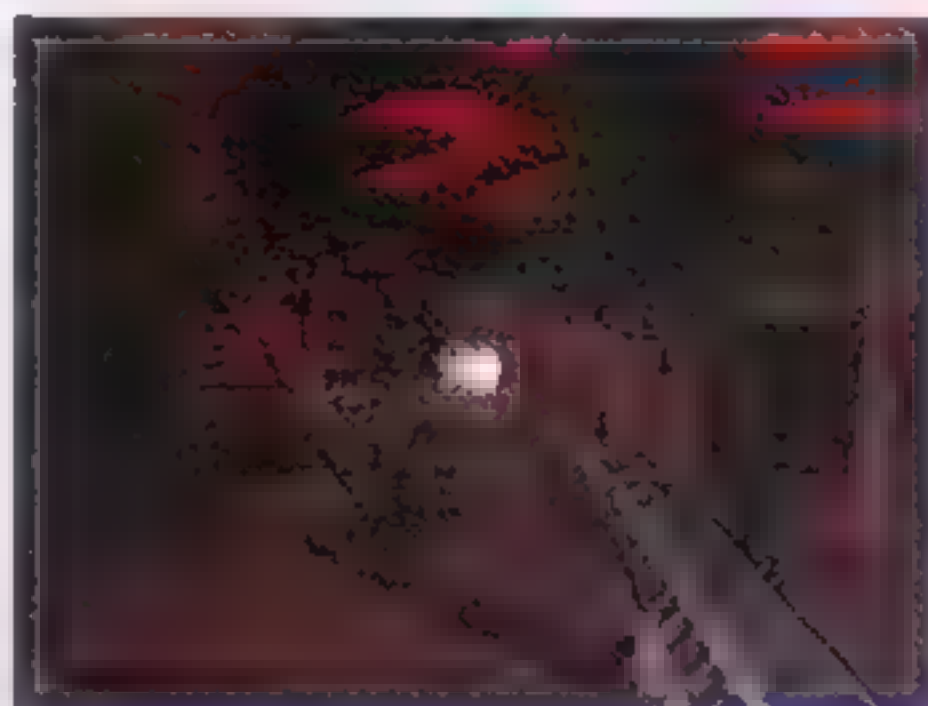
Ar mai fi și armele...

Dacă primele două (phaser-ul și rifle-ul) sunt preluate direct din serial, celelalte s-au născut în mințile rareori sănătoase ale producătorilor, iar rezultatul (cu excepția I-mod-ului) nu e rău deloc. Tot soiul de arbalete energetice, scavengere, lansatoare manuale de torpile fotonice sau plasatoare de mine "proximice" colorează viața jucătorului, permițându-i să facă față distracției. Adăugați la asta faptul că deseori te înfrunți cu rase cunoscute și familiare ca look (kliongieni de exemplu) care au bunul-simț să moară cât se poate de spectaculos când, în sfârșit, îi convingi de justetea propriei cauze (borgii, cel puțin, sar pe spate exact ca în film), iar, din când în când, te mai trezești și cu câte o surpriză (la un moment dat m-am întâlnit cu un "Hunter" din DS9 care, din nu știu ce motive, credea că eu sunt prada, iar el e vânătorul - a ținut-o morțiș până când am fost nevoit să i-o trag) și veți înțelege imediat de ce o asemenea producție poate stârni până și invidia Magicianului.

Pe de altă parte, armele nu fac nici cât jumătate de credit ruginit dacă nu te poți manifesta prin ele în cadrul unui decor adecvat. Raven au fost cât se poate de meticuloși în această privință te poți amuza explorând nu numai deja cunoscuta navă proprie sau mai puțin familiarul cub borgic, ci și

multe alte locații, cât se poate de plăcute. Povestea jocului (ceva cu o capcană energetică, în care sunt prinse sute de nave din diverse epoci, printre care și Voyager) le-a permis să formeze combinații de-a dreptul spectaculoase de decor, pornind de la specimene "federative" din seria originală și terminând cu warbird-uri kliongiene sau nave total extraterestre (în sensul de "străine serialului").

De altfel, atmosfera uimitor de proprie universului este dată nu numai de aceste decoruri, ci și de vocile actorilor, care au fost recoltate minuțios de către producători și implantate cu multă finețe în joc. Pe de altă parte, mult mai puțin plăcute sunt așa-zisele poante startrekiste care îți dau senzația de "lumea tocilarilor" și mai că te fac să-ți fie rușine de ceea ce joci. Cam la acest



capitol s-ar înscrie și înjurăturile cu care te fericesc subalternii cărora le stai în cale, dar, la urma urmei, nici nu ne așteptam să fie totul perfect.

Multiplayer

La o primă vedere, s-ar putea spune că Elite Force nu aduce nimic nou, fiind practic un "Quake 3 cu arme Star Trek". Precizarea din urmă însă este mai importantă decât ați putea bănuși. În general, e greu de descris un feeling, și totuși... credeți-mă, să-ți alergi amicii printr-un castel medieval trăgând după ei cu torpile fotonice poate fi o experiență... interesantă. Pur și simplu sunt niște reguli care se schimbă iar senzația este cu adevărat inedită (săracul Sasha, nimeni nu-i poate uita stupoarea încremenită pe față în momentul în care ne văzuse într-o astfel de partidă... după câteva clipe de tăcere crispată nu putu decât să șoptească uluit "Dumnezeule, ăștia se bat cu phasere"... și apoi se resetă). Un efect interesant ar mai fi și acela că, datorită structurii, un ageamiu ar putea acumula indecent de multe puncte în cadrul unei astfel de partide, chiar dacă are de-a face cu meseriași Quake, dar, desigur, asta nu deranjează pe nimeni (grin).

Engage

Pentru a economisi din timpul cititorului grăbit, voi conchide



scurt că "Elite Force este primul joc star trek ce merită cumpărat, și un fps într-adevăr interesant". În același stil, pentru cei mai răbdători voi adăuga că mi-ar plăcea să văd și alte universuri date pe mâna Raven-ului. Până una alta însă, blestemul Star Trek pare să fi fost înfrânt... for now...

Detalii

Producator:

Raven / Activision
www.activision.com

Distribuitor:

Monosit
Tel: (01) 330.23.75

Aprecieri

- + Engine-ul Quake 3
- + Multiplayer atractiv
- + Armele
- Ar fi trebuit să aibă ceva...dar nu are

Cerinte:

Procesor: P. 233
Video: Acc 3D
RAM: 64 RAM
Hard: 650 MB

Linkuri recomandate:

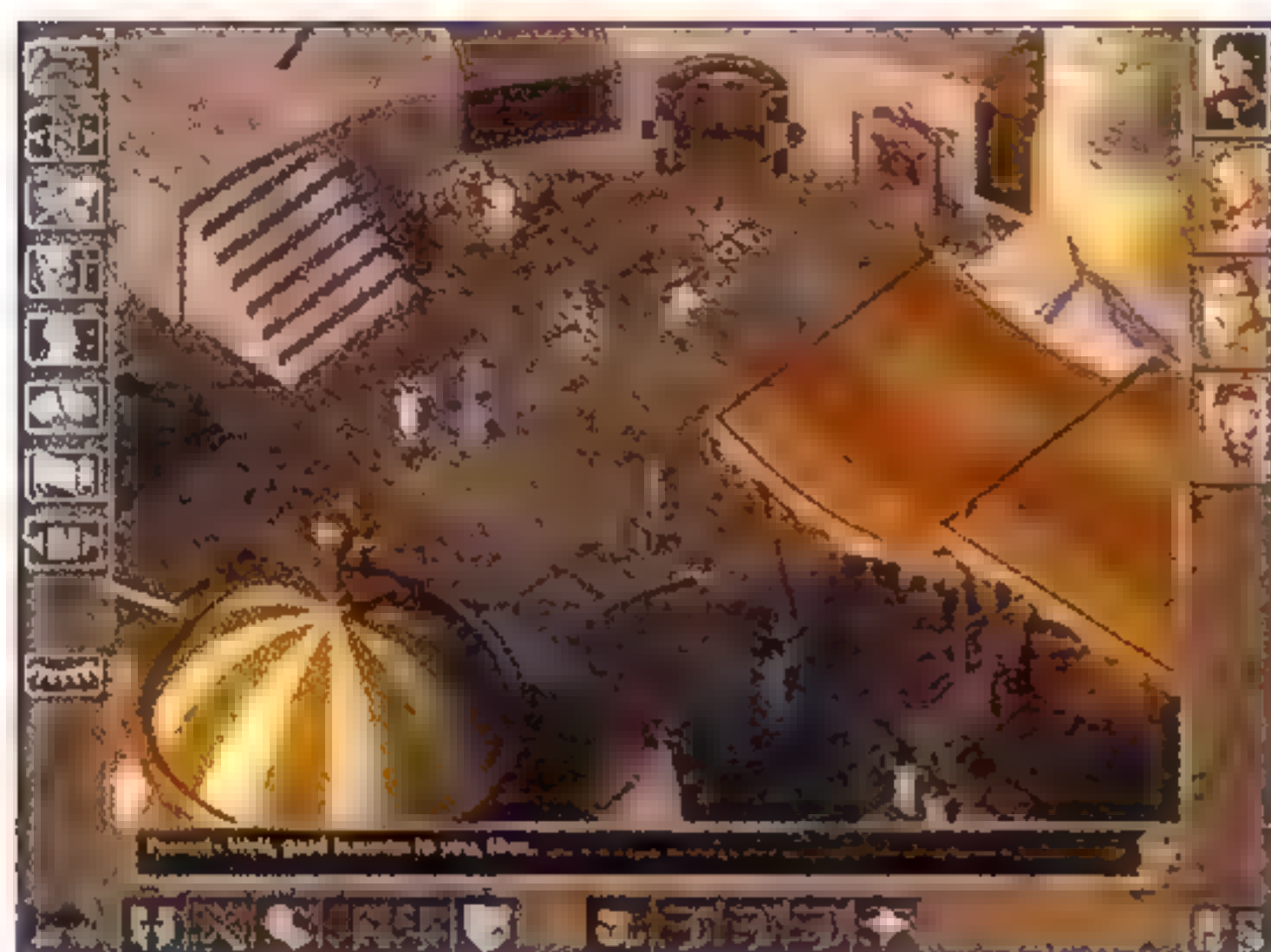
<http://p.www.ravensoft.com/eliteforce/>

Impresii finale:

Este cu siguranță una din puținele producții sub licență Star Wars ce merită atenția cititorului.

Verdict: 8.3

Baldur's Gate 2



Tip joc: RPG - Aparitie: A Aparent - Redactor: Cristian Soare

Bioware și Baldur's Gate sunt în mare parte răspunzători pentru revenirea RPG-urilor sub reflectoare. Câștigând atât toate premiile de specialitate ce se puteau câștiga în 1998, cât și publicul jucător, ei au dat naștere unei revitalizări a mișcării adulatoare a RPG-urilor. Au urmat apoi Tales from the Sword Coast ce a adăugat o dimensiune nouă jocului original, Planescape Torment, ce relocaliza acțiunea într-un nou univers și Icewind Dale, ce dacă nu ar fi ținut cu tot dinadinsul să fie un joc nou ar fi fost un add-on excelent. Piața RPG-urilor a explodat literalmente după aceea, sufocându-ne cu titluri ce au acoperit toată gama valorică, lucru în nici un caz neobișnuit (vezi rts-urile).

Povestiri din criptă

Story-ul din Shadows of Amn continuă de unde prima parte îl lăsase. După ce ai aflat că ești fiul lui Bhaal, Lord of Murder și l-ai învins pe Sarevok, fratele tău ce aspira la asigurarea trecerii titlului de Lord of Murder în posesia sa, câteva luni mai târziu ajungi în mâinile magului Jon Irenicus. Motivele unei atare situații sunt încheșurate, însă se pare că Irenicus dorește să afle mai multe despre puterea latentă din tine. După evadarea din

închisoarea magului, jucătorul se va trezi în marele oraș Athkatla (ce se află puțin mai la sud de Baldur's Gate), orașul central al Imperiului Amn. Aici vei începe să cauți răspunsuri (pe sub pietre, pe după colț, pe unde apuci).

Noi regulamente

Față de predecesorul său BG2 vine cu o serie de aditii din ediția a treia a regulilor AD&D. O rasă nouă, Half-Orc, luptători puternici, faultați la inteligență însă și trei clase noi, Barbarian, Monk și Sorcerer, fiecare cu avantajele și dezavantajele sale. Au fost introduse "kit"-uri pentru fiecare clasă de personaje, lungind perioada petrecută în meniurile respective suficient de mult încât să fie nevoie să luați merinde cu voi. Un exemplu al conflictului de opțiuni ce apare în asemenea momente: dacă vrei să fi Bard poți alege să fi Bard simplu, sau Blade, pe care abilitățile barduistice îl fac mult mai de temut, Jester, specializat în ridiculizare, sau Skald, ce este mult mai axat pe cântecele și poeme eroice. Plus restul diferențelor în abilități, plus eventualele penalizări, plus vecina care urlă, plus o imprimantă care îți târăie în cap...Deci mă



înțelegeți când spun că este o alegere grea și care mănâncă mult timp.

Interferența setului cu numărul trei al regulilor AD&D se oprește aici, însă. Restul jocului este bazat pe același set folosit și în primul joc, adică cel cu numărul doi.

Cu acțiunea pornind de unde a lăsat-o predecesorul, jucătorul are surpriza să intre în joc cu câteva nivele sănătoase de experiență deja completate, lăsând astfel un gust mult mai plăcut în gură, căci în loc să fi omorât de oricine, acum ești omorât numai de unii. Psihologic este o mișcare excelentă, ea prinzând jucătorul și dând naștere unui feeling deosebit.

Bomboane pentru ochi

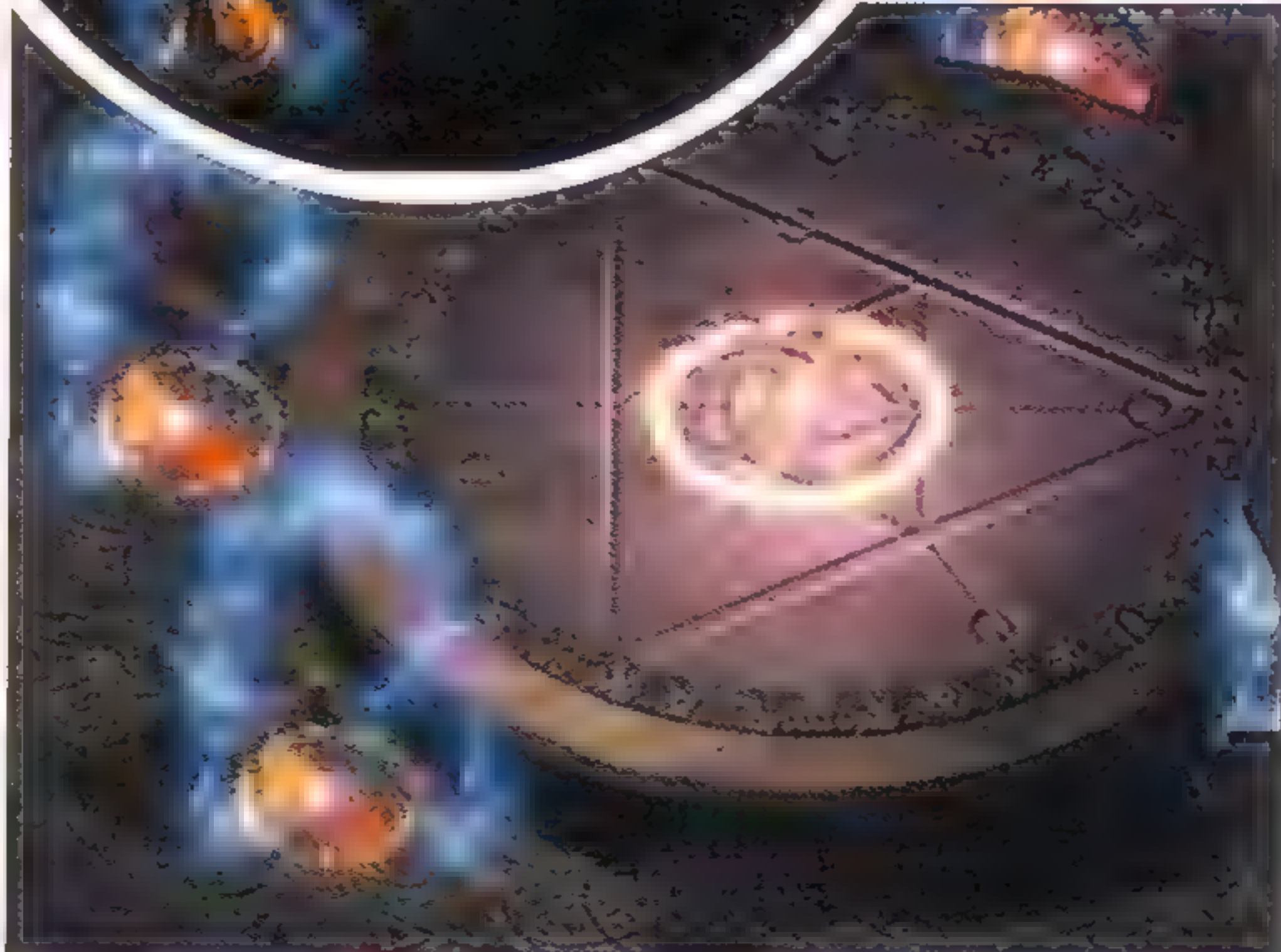
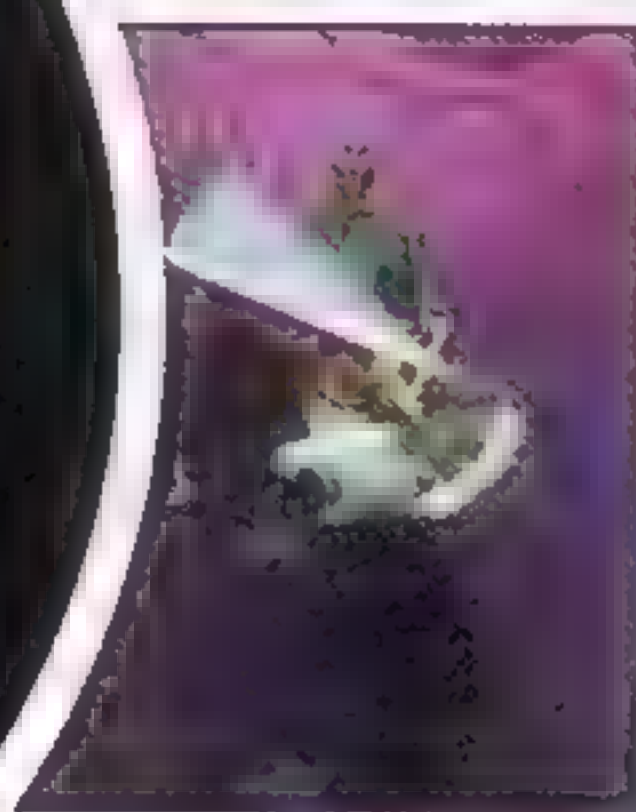
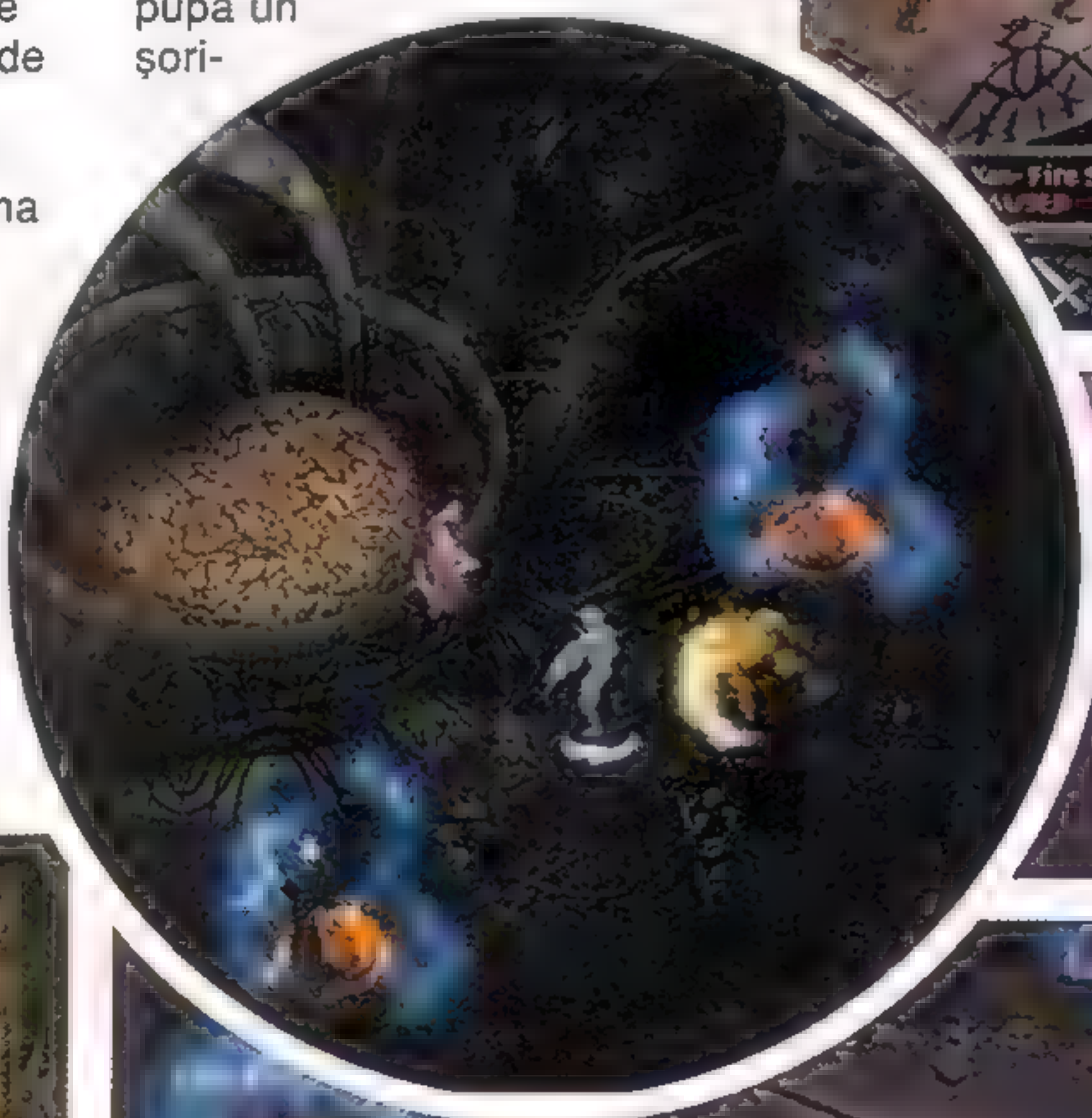
Pe partea grafică lucrurile au fost îmbunătățite, BG2 arătând impresionant. Infinity Engine, același din BG, Icewind Dale și Planescape Torment, a primit un upgrade serios. Cu suport pentru 800x600 și OpenGL, totul este gingaș de frumos. Zona vizibilă a fost mărită, colțurile păduchioase au dispărut, iar vrăjile arată mai mult decât cu degetul. Există și posibilitatea setării de rezoluții mai mari de 800x600, nesuportate însă de către Bioware, plus că nu se mai vede nimic din personaje.

Totuși, se presupune că RPG-urile nu prea pun bază în grafică, mai ales cele bazate pe AD&D, care după cum bine ați putut afla din numărul anterior, avea mai mult de-a face cu creioane, foi de hârtie și tratări intensive cu latura imaginativă pentru o imagine clară. Elementele cele mai puternice dintr-un RPG sunt story-ul și ustensilele de creare a personajului, căci în momentul în care trebuie petrecute cel puțin 100 de ore de joc, măcar să fie în compania sau prin ochii cuiva interesant. Și aici apare una dintre problemele lui Baldur's Gate 2. Portretele. Nu știu ce masochiști ar fi în stare să joace atunci când ei apar sub forma unui pitic cu dungi pe față, sau a unor bătrânei de sex incert. Sau atunci când din party-ul tău face parte un ditamai animalul de om care pupă un șori-

cel toată ziua, și se supără când nu îi bagi șoricelul în seamă. Este jenant, și cred că Tolkien, cu toată viziunea sa oarecum mai deosebită, tot s-ar răsuci în mormânt. În rest cine reușește să treacă peste acest neajuns și peste lungimea câteodată exagerată a convorbirilor va avea multe ore de joc plăcute.

Volumul de elemente bune, începând de la numărul ridicol de mare de vrăji (peste

300), de NPC-uri, de questuri, de itemuri, detalii de genul discuțiilor dintre membrii party-ului tău, feelingul deosebit și controlul excelent pe care îl ai asupra aceluiași party și multe altele pe care vă las să le descoperiți singuri în sutele de ore ce merită dedicate acestui joc, îi asigură un loc binevenit între titlurile ce aspiră la cel de cea mai bună continuare și RPG-ul anului.



Detalii

Producator:

Black Isle
www.blackisle.com

Distribuitor:

Best Computers
Bd. Elisabeta 25
Tel: (01) 314.76.98

Aprecieri

- + Grafică mult îmbunătățită
- + Creare complexă a personajului
- Lungime exagerată a dialogurilor
- Fetele personajelor.

Carinte:

Procesor: PII 233
Video: min 4Mb
RAM: 32 RAM
Hard: 80 Mb

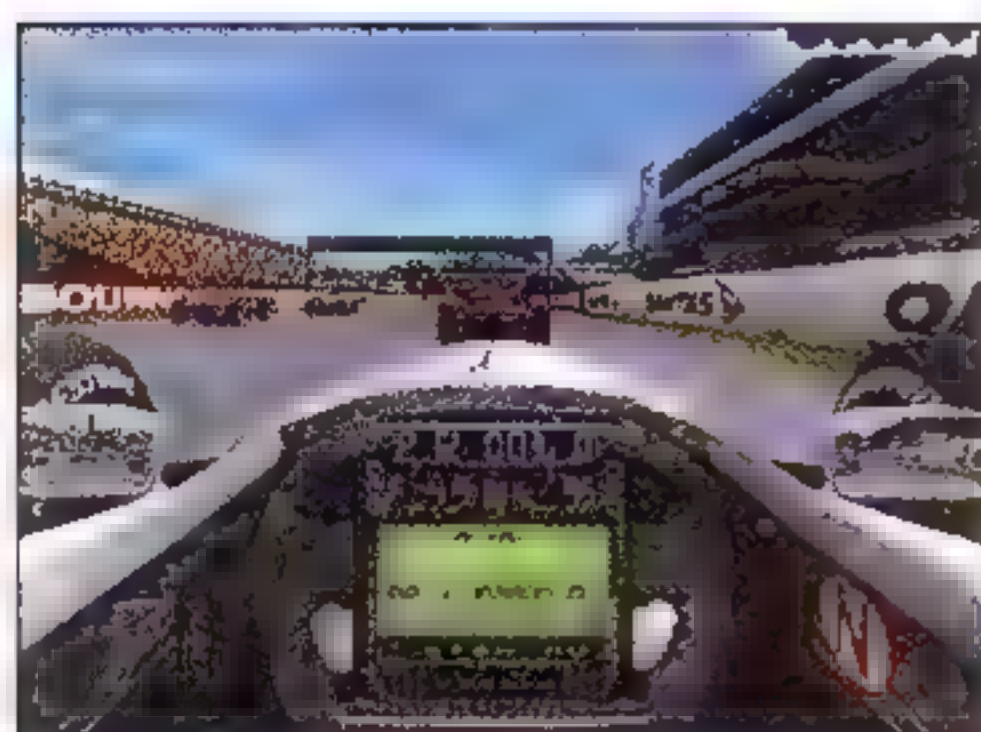
Linkuri recomandate:

<http://www.interplay.com/bg2/>

Impresii finale:

O excelență urmare realizată de Black Isle la foarte reușitul Baldur's Gate.

Verdict: 8.9



F1 Grand Prix 3

Tip joc: Sim auto - Aparitie: A aparut - Redactor: Alexandru Adam

Din prima aruncătură de privire circumspectă Grand Prix 3 ar putea fi catalogat drept joc pentru fanatici și urgent aruncat la coș de neexperimentații genului. Această impresie este mult accentuată și de grosimea manualului care în mod deloc surprinzător chiar conține cuvinte organizate pe propoziții și uneori fraze. Informațiile incluse acoperă diverse sfere de interes precum: hărți pentru navigarea prin meniuri, sfaturi culinare pentru parcurgerea celor 16 trasee, modalități de abordare precoce a șicanelor, explicarea cu desen a fizicii mașinii șamd.

Micul șofer

Însă odată pornit jocul, pe dificultatea minimă, și cu puțin timp liber în buzunar, se va putea observa cum în fiecare din noi zace ascuns un mic șofer de Formula 1, pe lângă regretul (îndreptătit de altfel) că acest sport nu-și are și el vreo doi români infiltrați pe podiumuri. GP3 oferă mai multe înlesniri șoferilor, în funcție de gradul de



mașina din dotare (destinat în principal jucătorilor cărora le place să fie bătuți cu rigla, legați cu câtușe, biciuiți, picați cu ceară, mușcați de câini vagabonzi și alte asemenea rafinate blestemății masochiste care includ: probleme de electricitate, pierderi de ulei, cedări ale suspensiilor, pană de cauciuc sau

gear (indică treapta de viteză potrivită pentru următoarea curbă), throttle help, steering help. Toate acestea sunt implementate pe neobservate, astfel încât jucătorului să-i fie în permanență flatat talentul înăscut de-a controla o mașină de curse ce costă cât PIB-ul nostru pe 6 luni (steering help-ul are uneori tendința să tragă de volan spre boxe indiferent de doleanțele șoferului, contradicțiile de acest fel putând duce chiar la răsuciri). De asemenea, pe nivelele inferioare de dificultate, opoziția celorlalte mașini este mai mult simbolică, această stare de fapt contribuind din plin la împăcarea spiritelor mai nerăbdătoare.

Manual sau nemanual?

Evident, pe măsură ce se renunță la asistența computerului și se ridică ștacheta

dificultății, se produce și o îngroșare a glumei cu șoferitul manual, concurența devenind la rândul ei acerbă. În plus, nici configurația standard a mașinii nu mai este suficientă pentru rezervarea unui loc civilizat în clasamente. Din acest punct de vedere nu mai ajunge să aprofundezi pilotatul rachetei cu volan spre finish, devenind imperios necesară atenta planificare a setup-ului pentru monopost, în funcție de circuit (trebuie menționat că mofturile climei sunt, ca și în realitate, greu de prevăzut). Cauciucurile, frânele, cutia de viteze, unghiurile aripilor, totul poate fi modificat și îmbunătățit pentru stabilizarea mașinii după gustul și abilitatea fiecărui jucător. Pilotul poate să chibzuiască pe îndelete la umbra unor grafice îndestulătoare în Performance Analysis Display, unealta oferită de GP3 pentru supravegherea performanțelor mașinii pe câmpul de luptă, înainte și după fiecare combinație nou experimentată. De exemplu, pentru un circuit căruia îi lipsesc porțiunile liniare, făcând exces de meandre și șicane, cutia de viteze trebuie setată cu cogs-urile adecvate unei accelerații mai rapide (în detrimentul vitezelor maxime ce pot fi atinse pe ultima treaptă). Rețeta este simplă: se ia mașina, se modifică după gust, i se administrează rapid două tururi pe traseu, se introduce la boxe, se salvează primul tur complet în Performance Analysis Display, se modifică echipamentul din nou, se trag iar pe circuit două tururi și în final

"jucătorilor cărora le place să fie bătuți cu rigla, legați cu câtușe, biciuiți, picați cu ceară, mușcați de câini vagabonzi"

implicare la care sunt dispuși să recurgă în viitoarea lor relație cu acest simulator: gradele de dificultate (5 la număr: Rookie, Amateur, Semi-Pro, Pro, Ace), Driving Aids-urile (un set de opțiuni ce pot fi activate au ba în timpul cursei și al căror număr se limitează în funcție de dificultatea aleasă) și gradul de realism cu care cedează psihic

motor etc). Driving Aids-urile însumează un set de opțiuni despre care se presupune că asistă jucătorul în controlul bolidului: auto-brakes, auto-gears, auto-right the car (în caz de răsucire, ordinatorul întoarce mașina în sensul corect al circuitului), indestructible, ideal line (o linie albă pe traseu care arată traiectoria optimă), suggested



se mai servește o porție de boxe. Se intră în PAD unde trebuie descărcate noile date, după care se poate vizualiza în întreaga sa măreție graficul celor două salvări, din care va rezulta, albastru pe gri, care optimizare a cutiei de viteze a dat mai mult randament. Pentru acuitatea experimentelor se recomandă ca amândouă tururile salvate să fie efectuate similar de greșit astfel încât, dacă prima oară ai admonestat fizic vreo băbuță pe trecerea de pietoni de după șicana Variante Ascari (Monza), va trebui să pândiți una și după vizita la boxe (dacă se poate cu aceeași greutate și culoare politică).

Smart Ass

Ai-ul advers de cititor știe să se comporte necivilizat, să depășească, să joace agresiv și să evite ciocnirile. Pentru un plus de realism, inamicii creează plăcuta impresie că se află și ei într-o luptă acerbă pentru locul unu, luându-și fața, sculpându-și parbrizele sau încercând să se depășească unii pe alții. Fiind un produs oficial al FIA, șoferii sunt importați cu tot cu echipe, majorete, buletine și zâmbete surescitate de la televizor. Din păcate, cine s-ar putea bucura la auzul implementării unor asemenea atenții va fi dezamăgit de reversul medaliei, și anume de faptul că în discuție se află Campionatul Mondial din 1998: cu traseele, echipele și crizele internaționale ale acelor vremuri, din păcate cam de mult apuse. Lasă de dorit și absența unui Career Mode în singleplayer (la îndemână aflându-se numai: Quickrace, Practice, Non-Championship Race, The Championship Season), precum și mult-așteptatul Internet-play pentru jde oameni, a cărui lipsă este în treacăt fie spus desăvârșită.



Love bits

Grafica din GP3 este inferioară concurenței (respectiv F1 2000, F1 World Grand Prix), dar beneficiază de cerințe de sistem mult reduse și vreme proastă. Cel mai frapant detaliu este faptul că obiectele din depărtare, mecanicii de la boxe, copacii și chiar mașinile sunt reprezentate 2D (în apropiere monoposturile sunt poligonale, dar în plan îndepărtat devin sprite-uri). Este drept că citite, aceste compromisuri plătite drept tribut unui frame-rate respectabil pot părea abrupte, dar în mijlocul cursei sunt nedectabile, sărind în ochi abia la reluări. De altfel, cursele pe ploaie reprezintă momente de memorabile trăiri launtrice pentru privitor, cu nori de stropi împlântați în câmpul vizual. Uneori poate începe să plouă la jumătatea cursei, vremea schimbându-se treptat, cu nori grei ce se adună molcom pe cer și întunecă atmosfera înainte de dezlănțuirea potopului ce va reflecta pe pistă mașinile adverse, clădirile din împrejurimi sau marcajele. Câteodată plouă numai pe o parte a circuitului, în rest asfaltul păstrându-se uscat și plăcut la atingere. Adăugând la emoțiile

vizuale țipătul acut al unui motor într-a șasea treaptă și înghesuială de mașini din retrovizoare, parcă ajungi să-ți simți părul lipit de creștet și chilotel de azbest transpirat în mijlocul unei curse reale. Modelul fizic este tratat cu realism pertinent, mașinile derapând vertiginos dacă nu beneficiază de bună-cuviința cuvenită. Nici coliziunile n-au fost lăsate în voia sorții, prilejuind (în interceptările mai brutale) fragmentări dintre cele mai duioase ale vehiculelor. Ce-i drept, jucătorului îi sunt permise mai multe greșeli decât pe lurosport înainte de a-și lăsa mașina să fumege pe gazon (nu se taxează prea tare o mică tamponare pe ici, pe colo, însă un impact frontal cu parapetul va însemna finalul cursei).

Va aprecia deplin calitățile Grand Prix 3 orice om normal dacă are răbdarea inumană de a viziona o cursă de Formula 1 comentată de un aborigen pe un canal românesc de televiziune, mai ales dacă scapă cu facultățile mintale intacte din asemenea încercare. Dacă apucă să se sinucidă în prealabil, oricum nu mai contează.



Detalii

Produsor:

Microprose

www.microprose.com

Distribuitor:

Monosit

Tel: (01) 330.23.75

Aprecieri



- Simularea efectivă
- AI-ul adversa
- Coliziun.



- Traseele și șoferii din 1998

Cerinte:

Procesor: Pii 233
Video: min 2MB
RAM: 32 RAM
Hard: 100 MB

Linkuri recomandate:

<http://grandprix3.com/>

Impresii finale:

Un joc care a mentat așteptarea din partea pasionaților de formula 1.

Verdict: 8.8



DE-GENERATION: THE PENSYON WARS

Apropos

Știați că demult Adolph Nurenberg a fost acuzat pentru omucidere? Totuși, niciodată n-au fost găsite dovezi că domnul doctor ar fi folosit subiecți umani pentru experimentarea programării în "vid limpede".

Se apropie scadența de sfârșit de an. Momentul în care, pe piața jocurilor, toată lumea

Tip joc: RTS - Apariție: în circa 20 de minute - Redactor: Alexandru Adam

își ține respirația în expectativa sărbătorilor de iarnă când fiecare producător își scotocește manșetele ca să arunce pe masă ultimii ași păstrați pentru zile negre în mână. Cu o ultimă sforțare departamentele de marketing se căznesc să impresioneze devastator imaginația jucătorilor în speranța că aceștia se vor avânta cu înfrigurare spre buzunare. Deocamdată, iarna se prezintă sub formă de toamnă, Moș Crăciun fericește copilașii verzi pe alte planete și toată lumea tace, înainte să ne pleznească peste ochi reclamele de sfârșit de an. Toată lumea în afară de Stalker Studios, care au lucrat doi ani cu determinare tânără și speranță în ochi pentru a ne aduce pe micile ecrane din spatele tastaturii un rts de excepție. După ce au suferit reclusiuni

inumane într-un laborator din Groenlanda (singurul loc din lume unde se putea reproduce pe cale artificială Vidul Limpede™), membrii echipei germane ne-au pus pe tavă probabil cel mai complex joc de strategie apărut până la ora actuală. Necesitatea de a programa în Vid Limpede™ a apărut când directorul Stalker Studios (SS), Adolph Nurenberg, a hotărât adoptarea metodei programării termosensibile pentru codul sursă unic al jocului. Această îmbunătățire tehnică conferă programului o stabilitate ieșită din comun pe platformele suportate (Windows2000, Linux, OS2, Gameboy). Jocul a fost lansat în două variante acum 12 zile: soft - pentru uzul publicului larg și HARD POTential RuNner Program - un simulator de conflicte virtuale pentru armată.



Acțiunea din De-generation se învârtă în viitorul apropiat (peste 21 de ani) într-o Europă unită aflată sub dictatura diabolică a Partidului Liberal Extrem al Negrilor. Această formațiune politică a luat puterea prin forță, în urma unui război civil care a masacrat jumătate (cea albă) din populația continentului. Pentru a simplifica scenariul, Statele Unite au fost înlăturate de pe fața Pământului de un bombardament nuclear efectuat în colaborare cu statele arabe. După desăvârșirea carnagiului mondial, rasa ariană a intrat în criză: prigonită, deportată și exterminată brutal în lagărele și străzile dosnice de către Authority RepresentativeS (pe scurt ARS), organizație militară ce unește sub același stindard Poliția, Serviciile de Informații, Poșta, Oficiul Special de Pensii și Grupările Paramilitare de Transporturi. În această lume pre-apocaliptică unde prietenia între popoare, blocajul economic sau relaxarea fiscală sunt doar glorioase concepte pierdute în negura vremurilor, ARS conduce întreaga infrastructură socială. Cu hăturile puterii aflate în mâinile Negrilor (cum sunt numiți - politically correct - sclerații ucigași care au dus civilizația umană de râpă), se părea că umanitatea nu mai are nici o șansă de supraviețuire.



Din fericire, când Negrii abia încep să pună bazele unei noi ordini, există din fericire și o pătură socială ce privește cu iritare abruptele schimbări sociale, refuzând tenace să se

adapteze, chiar împotriva gustului public deja îmbrobodit cu declarații demagogice. Pensionarii, căci despre ei era vorba, sunt practic singurii opozanți ai regimului,

propovăduind valorile tradiționale pe înțelesul resturilor de umanitate, dreaptă dar neștiutoare din cauza tinereții. Precauți, bătrânii și-au construit din vreme bunkere în munți, unde s-au refugiat o dată cu izbucnirea masacrelor. Subit, pensionarii devin ultima speranță a omenirii, luptând în secret din adăpostul umbrelor, cu bună-cuviință și până la ultima suflare, sacrificându-și zilele de pe urmă în folosul obștii. După ceva luni de lupte acerbă prin variate peisaje europene, pensionarii ajung să-și înjghebe un comandament centralizat, organizând Pensyonaut Assault Squads.

Pentru a respecta adevărul istoric, jocul e foarte scurt (numai 10 misiuni), dar vioi, cunoscut fiind gradul de perimare cronologică destul de ridicat al pensionarilor. Se prefigurează totuși un add-on cu 173 de misiuni, în care se vor introduce pensionari cu ADN modificat. Pentru că s-a considerat că Negrii și siniștrii lor ARS sunt excesiv de diabolici, nu s-a implementat decât o singură campanie (ce-i drept, cam dificilă) - cea cu pensyonauții. Există totuși un tutorial care poate fi setat pe "mod subliminal" și care monitorizează permanent jucătorul, motivându-l subconștient prin imagini saca-



date, dar grăitoare (pur și simplu, nici n-ai nevoie să știi ce trebuie să faci).

Doctorul Adolph Nureberg a declarat presei că efectele secundare ce pot eventual apărea (amețeală, stare de vomă, poftă de sânge uman) sunt micile sacrificii pe care noi, cu toții, trebuie să le plătim pentru a beneficia de tutorial fără a afecta fluiditatea jocului.

Jocul urmează regulile cutumiere rts-urilor, cu observația că se

pune accent pe evoluția personajelor. Fiecare soldat are patru caracteristici ce pot fi dezvoltate: stamina, pofta de viață, rezistența îndelungată la foame / frig și senilitate (gradul de inconștiență și sălbăcie tip Parkinson în lupta corp la corp). Resursa care trebuie colectată în cărucioare speciale este Medicamentul R. Pe fiecare hartă sunt răspândite farmacii, depozite și chiar fabrici (în stadiile avansate) de unde se poate procura substanța respectivă. Toate se află inițial sub controlul

ARS, întotdeauna superior numeric și dotat cu arme mai sofisticate. Cum jocul se desfășoară exclusiv în mediul urban (specific Negrilor), pensyonații s-au perfecționat la ocupatul clădirilor, vehiculelor, sanatoriilor, ceea ce-i ajută să-și ia prin surprindere definitivă adversarii. Există o largă varietate de misiuni; alături de obișnuitele atacuri frontale sau supunerea la efracții a convoaielor inamice, au fost formulate: misiuni de șah în parcuri, distrugeri de bănci populare, gherilă, cleweteli și boscorodeli camuflate, precum și îndrăgitele ofensive de hrănit maidanezi cu servişuri expirate.

Camera, poziționată izometric față de acțiune, este fixă (ca într-un joc 2d), dar unitățile sunt reprezentate cu ajutorul voxelilor. Nu există zoom, însă perspectiva se poate roti ocazional printr-o combinație ingenioasă de taste (ctrl-alt-end) și mouse. Trupele de pensyonați luptă prin "completare". Modelul de luptă este foarte complex și se bazează pe unirea a două până la 100 de unități pe plutoane (în joc acestea se numesc "Really Long Lines", sau, pe românește, Cozi). Bătăliile unde pensyonații par să n-aibă nici o șansă sunt salvate când unități disperate se încolonează și

lovesc fulgerător ca o singură ființă, decimând adversari de câteva ori mai puternici ca ei. În plus, unitățile grupate pe Cozi pot mina terenul cu sacose și scăunele pescărești, așezându-le adiacent pe traiectoriile adversarilor.

Trupele sunt variate și echilibrate pentru multiplayer. De pildă: Pensionarul Mediu are slăbiciune la soldații de la oficiul de pensii care îl reduc la tăcere din doar două indexări toxice, în schimb face ravagii în mijloacele de transport blindat (104-ul cu reacție poate fi preschimbat într-un mușuroi de fier vechi cu numai două unități infiltrate în interior); un Nevăzător este util împotriva infanteriei având un atac special cu Bastonul Geeoalle 400 cu care, dintr-o lovitură, poate să nimicească un pluton de Funcționari Cyborg Mk 3, dar este foarte vulnerabil în fața unui TramWayette cu Plasma.

La nici o lună de la lansarea oficială a jocului (pe warez se găsea de mai mult timp), năstrușnicul doctor Nureberg ne asigură că ni se pregătește deja o continuare a șotiiilor pe care ni le rezervă buclucașii pensyonați. Abia așteptăm.



Produtor:
Stalker Studios
www.nazigames.org

Distribuitor:
Oficiu de pensii
Ghiseu, 6
(01) 889.69.75 (Int. 89)

Aprecieri

- + Arată fenomenal pe două monitoare
- E cu atacuri prin învaluire
- Cerințele de sistem
- Varsta nerea istă până la care trăiesc personajele.

Cerințe:

Procesor: Dual P4
Video: Dual head
RAM: 512 RAM
Hard: 1 MB

Linkuri recomandate:

www.wilbertonline.com

Impresii finale:

Un joc realist care a continuat proverbul "Cine nu are bătrâni să-și cumpere" cu sintagma "pentru că nu se știe când o să avem nevoie de ei să ne scape de rasele inferoare".

Verdict: 9.5

Cleopatra

Tip joc: RTS - Aparitie: A apaurt- Redactor: Cristian Soare

Să faci un add-on poate părea o treabă ușoară. Se ia un editor de misiuni, câțiva oameni interesați, bani destui pentru cafea, țigări și mâncare și în două-trei luni munca-i gata. Totuși, se pare că personalul de la BreakAway Games nu crede în rețete de genul celei prezentate. Complicându-se în mod plăcut, ei au transformat Pharaoh-ul în ceva suficient de deosebit încât Cleopatra să reprezinte o experiență relativ nouă raportată la antecedentul joc, în același timp păstrându-l suficient de familiar pentru jucătorii mai vechi, și mai ales reușind să nu distrugă echilibrul fin de care dispunea acesta. Pe fața cealaltă a monedei descoperim că o seamă de probleme de care Pharaoh-ul suferea nu au fost rezolvate, adăugându-se una în plus parcă pentru a face alergarea printre buguri și mai interesantă.

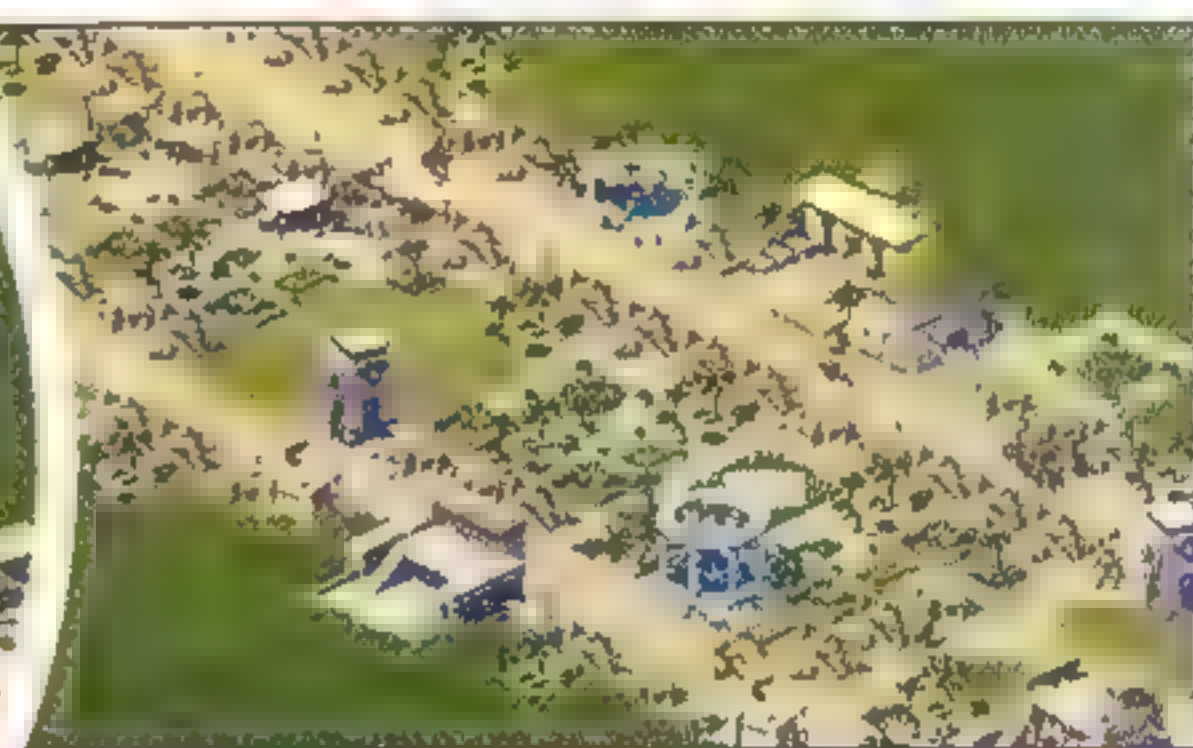
Asemănări și deosebiri

Misiunile au rămas în aceeași măsură variații pe o singură temă. Trebuie să construiești infrastructura unui oraș, asigurând locuitorilor săi mâncarea, apa și diferitele alte necesități. Mâncarea se obține din pescuit, vânătoare sau exercitarea valențelor de țaran, adică agricultură, pentru partea de distribuție existând piețele. Trebuie construite ateliere pentru olărit, obținerea papirusului, fabricarea berii și o seamă de alte bunuri casnice, având grijă în același timp ca aceste ateliere să nu ducă lipsă de materii prime. Anumite bunuri sau materii prime ce lipsesc pot fi importate din alte orașe, iar exportul reprezintă la rândul lui o sursă sănătoasă de venit. Misiunile se câștigă prin atingerea anumitor nivele în rating-ul anumitor categorii, cum ar fi prosperity, kingdom, culture sau prin construirea de monumente.

Lucrurile se complică nițel în Cleopatra, adăugându-se două noi industrii: fabricatul de lămpi și făcutul de picturi. Pentru lămpi este nevoie de ateliere de olărit și ulei (ce va trebui importat), iar pentru pictat trebuie henna, pentru obținerea căreia sunt necesare cunoștințe de agricultură, ea crescând pe câmp. Cele două noi industrii își găsesc menirea în construitul de morminte/tombs, lămpile fiind necesare pentru alungarea întinericului existent, muncitorii nemaifugind speriați, iar pictura pentru decorarea interioară a acestora, astfel încât morții cu valențe intelectuale și spirit critic să poată admira o priveliște frumoasă. În plus, în interiorul acestor morminte trebuie introduse bunuri de lux, făcând construcția lor o adevărată distracție. Mai ales când nu prea ai bani.

Boli infecțioase

O altă adăugire plăcută la privit dar dureroasă de experimentat sunt plăgile. Biblice în toată puterea cuvântului, distrugătoare cât se poate de mult, și fără nici o legătură la o adică cu subiectul jocului. Însă cum originalitatea umană lasă de dorit, tot așa și originalitatea zeilor, astfel încât râurile de sânge,



norii de lăcuste, furtunile nesănătoase și restul găștii lor acționează acum pentru Ra, Ptah, Osiris și restul Panteonului.

Pentru acei dintre voi ce considerați jocurile de gen mult prea SimCity, fără acțiune, fără sânge și distracție, BreakAway Games a pregătit o serie de surprize plăcute, partea militară fiind mult mai activă decât în predecesor. Mare parte din misiunile din a doua campanie necesită niște nervi de fier, căci trebuie să rezisti la o întotdeauna-aproape invazie dușmană. În restul trebuie să rezisti atacului pentru o anumită perioadă de timp. Plăcut, nu?

Trăgând o linie subțire, se poate afirma despre Queen Of The Nile că este un add-on excelent, ce conferă jocului original un aer nou, plăcut, transformându-l însă într-o durere mult mai mare de cap, prin creșterea nivelului de dificultate și complexitate.

Detalii

Prodicator:

BreakAway Games
N.A

Distributor:

Havas Interactive
Monosit
(01) 330.23.75

Aprecieri



-Noi plăgi: adăugate
-Noi meserii



- Prea dificil
- Un pic monoton

Cerinte:

Procesor: P133
Sistem: Win 9x
RAM: 32 Ram
Hard: N/A

Linkuri recomandate:

<http://cleopatra.mpress.onsgames.com/>

Impresii finale:

Un add-on reușit dar care mărește prea mult gradul de dificultate al jocului

Verdict:

7.8

Una din marile schimbări este înlăturarea limitei pe tipuri de unități în favoarea unui sistem de "support points"

Homeworld: Cataclysm

Tip joc: RTS - Apariție: A aparut - Redactor: Dragos Ihoan

In urmă cu un an a apărut Homeworld, primul RTS 3D a cărui acțiune se desfășura în spațiul cosmic. Cu toate că nu a atins un număr impresionant de copii vândute, HW a fost primit excelent de presa de specialitate. La scurt timp după apariția originalului, a fost anunțat un expansion pack numit Cataclysm, și care a fost produs de Barking Dog Studios.

... după 15 ani...

Povestea începe la 15 ani după întoarcerea kushanilor (băieții buni din HW) pe Hlgara. Multe schimbări au avut loc în acest timp. Imperiul Taiidan s-a spart în mai multe facțiuni, piraii și-au întesit activitatea iar kushanii și-au construit o viață nouă. În ciuda atacurilor sporadice ale Taiidanilor, kushanii păreau să ducă o viață liniștită, până când, în urma unei operațiuni de salvare, a fost recuperat un emițător extraterestru. Acesta conținea o parte dintr-o rasă foarte asemănătoare cu borgii, care aveau ca armă principală "convertirea" navelor inamice prin transformarea lor în mase de metal combinate cu țesut organic. În scurt timp această rasă pune stăpânire pe o armată impresionantă.

În HW:C personajul principal nu mai este mothershipul, ci o platformă de extracție mobilă, pe numele său Kuun-Lan. Această navă (și ea de dimensiuni foarte mari) este cea care eliberează Bestia (The Beast - numele "borgilor") și care, în final, o distruge.

Expansion pack?

Din punct de vedere grafic,

HW:C nu prezintă diferențe majore față de HW. Grafica a rămas excelentă, dar a fost acordată o mai mare atenție detaliilor. Interfața a fost îmbunătățită simțitor prin adăugarea multor informații cum ar fi cele privind construcția și cercetarea în ecranul de joc. Astfel jucătorul poate vedea cu exactitate progresul muncii sale.

Una din marile schimbări la HW:C este înlăturarea limitei pe tipuri de unități în favoarea unui sistem de "support points" asemănător cu cel din Starcraft. Acest lucru dă mai multă flexibilitate creării flotelor de atac. Este drept că acum se pot crea flote extreme (cuprinse exclusiv din fightere, de exemplu) însă acestea nu sunt recomandate.

În HWC sunt prezente toate rasele din original, acestea fiind însoțite de Kiith Somtaw (minerii kushan) și The Beast, dintre care numai ultimele două sunt accesibile jucătorului.

HWC aduce o serie de nave și construcții spațiale noi, precum și modificări ale navelor vechi. Multe din navele Somtaw reprezintă evoluții ale celor din HW. Astfel avem multe nave polyvalente, cum ar fi Resourcer-ul (care poate repara sau captura unități adverse) sau Destroyerul (care poate trage și cu rachete).

Flota

Bestiei este compusă din nave ale piraiilor (Turanic Raiders) și a Taiidanilor. Din punct de vedere tehnologic este mult mai slabă decât flota Somtaw, însă principalul atu al bestiei îl reprezintă posibilitatea "convertirii" unităților inamice.

Alte noutăți în HWC sunt upgrade-urile pentru nave (armuri, tunuri, abilități speciale) care pot fi cercetate opțional, precum și posibilitatea legării a 2 nave pentru crearea uneia mai puternice. Unul din marile lipsuri ale Cataclysmului este limitarea opțiunii de kamikaze (de care se cam abuzea ce-i drept în HW original) doar pe anumite nave.

O modificare destul de ciudată a suferit-o AI-ul, lucru evidențiat de faptul că navele se descurcă mult mai bine singure decât până acum. Tocmai din această cauză însă, micromanagementul devine problematic, iar scoaterea navelor din luptă pentru reparații devine un adevărat chin.

Gameplay

Campania single-player ne pune la

dispoziție 17 misiuni în care asistăm la transformarea echipei navei Kuun Lan dintr-o ceată de mineri într-o armată puternică și bine organizată. Misiunile sunt foarte diverse, pornind de la patrulări, misiuni de salvare, misiuni sub acoperire sau efectiv fuga cât mai puțin zgomotoasă de inamici care te depășesc numeric în proporții amețitoare. Per total single-

playerul este mai bun decât cel al originalului, cu toate că se simte lipsa unor profesioniști adevărați în unele cazuri (mai ales la vocile actorilor).

Multiplayerul este foarte diferit față de cel al HW-ului original, datorită diferențelor mari între cele două rase. Ca și până acum, un factor foarte important este arborele de tehnologii. Somtaw au la dispoziție 5 labo-

ratoare de cercetare specializate, montate pe Kuun Lan (navele de cercetare au dispărut). Problema acestor laboratoare este că nu pot cerceta două tehnologii aparținând aceluiași domeniu (de exemplu nu se pot cerceta două arme simultan). The Beast are un mod diferit de abordare a cercetărilor. Mothershipul organic poate cerceta o singură tehnologie la un

moment dat. Avantajul acestui mod este că există mai puține tehnologii, și ele folosesc mai mult nave. De exemplu poți scoate crucișătoare extrem de repede cu Beast, cu riscul de a nu avea fightere. Dezavantajul este că timpul de cercetare este mult mai mare decât cel al Somtaw. Un alt avantaj interesant este folosirea tehnologiei capturate.

Problema modului multiplayer este scăderea dinamismului jocului datorită acestor timpuri de cercetare ridicați și dezechilibrul relativ al raselor (Beast sunt foarte vulnerabili în perioadele de început ale jocului, recuperând spre sfârșit).

Menționez în final adăugarea ecranului de statistici ale jocului la sfârșitul sesiunilor multiplayer (lucru care lipsea cu desăvârșire din HW, făcându-i pe jucători să citească tot felul de loguri ale bătăliilor după meci).

Închelere..

HWC este un expansion pack destul de reușit, excelând la capitolul single player, dar care are mici probleme pe multiplayer.



Detalii

Producator:

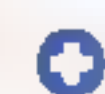
Relic / Sierra

www.sierra.com

Distribuitor:

Monost
(01) 330.23.75

Aprecieri



Înlăturarea limitei pe tipuri de unități
Al îmbunătățit



Scăderea dinamismului în
multiplayer

Cerințe:

Procesor: PII 266
Video: 4 Mb
RAM: 32 RAM
Hard: 250 MB

Linkuri recomandate:

<http://homeworld.sierra.com/cataclysm/>

Impresii finale:

Un add on bine realizat pentru un joc ce nu a prins însă foarte mult la public

Verdict: 8.2

...dădea posibilitatea celor picați la examenul de carnet să-și exprime mai bine sentimentele...

Carmageddon

TDR2000

Tip joc: Sim auto - Apariție: A aparut - Redactor: Traian Bostan

Carmageddon 1 a avut un art-design de doi lei, "realism" discutabil, prea puțin gust și un engine excelent. Probabil că de la un titlu aproape anonim până la un hit este doar un pas, dar cu siguranță jocul îl făcea triumfal, dând cu această ocazie lecții consistente tuturor celor care încercaseră, într-un fel sau altul, să scoată ceva asemănător.

Păcă nici mașinile nu erau cine știe ce, nici ideea de a călca pietonii chiar atât de nouă (taxi, pentru cine își mai

la orice tumbă mai dementă (și făceai destule într-o cursă) ce câștiga vreun bonus, toate astea arătau foarte clar că ai în față un joc excelent.

La nici 2 ani distanță, Carmageddon 2 venea voios din urmă. Depart de a-l îmbunătăți pe primul, el a fost extrem de preocupat să strice și ce mai rămăsese bun: cu un control al mașinii odios, cu niște traseuri design-ate cel puțin neinspirat și, drept rezultat, cu o eliminare metodică dar sistematică a oricărei speranțe de acrobație, jocul își trăgea cu greu charm-ul

2000. În primul rând, controlul mașinii, schimbat (și cumva mai apropiat de 1). Deși încă departe de ceea ce și-ar dori adevărații maniaci ai domeniului (nu intru în această categorie) el face față cerințelor unui om modest: frâna de mână se comportă oarecum corespunzător, derapările pe la curbe sunt prezente pe orice vreme iar dacă apuci să accelerezi suficient de tare îți vezi botul mașinii ridicându-se de la sol. Pe de altă parte, s-a renunțat la pietonii vii și suculenți de înainte, în locul lor fiindu-ne serviți acum (cu un zâmbet vinovat) niște zombi anemici și plini de ceva verde, care, după toate, mai au și tupeul să se ferească din calea ta sau să arunce cu vreo sticlă plină de substanțe incendiare, asemenea unei băbuțe frustrate rămasă fără loc în RATB. Cursele de acum se îmbină drăgăstos cu un soi de misiuni, ba există și

Deși încă departe de ceea ce și-ar dori adevărații maniaci al domeniului (nu intru în această categorie) el face față cerințelor unui om modest.

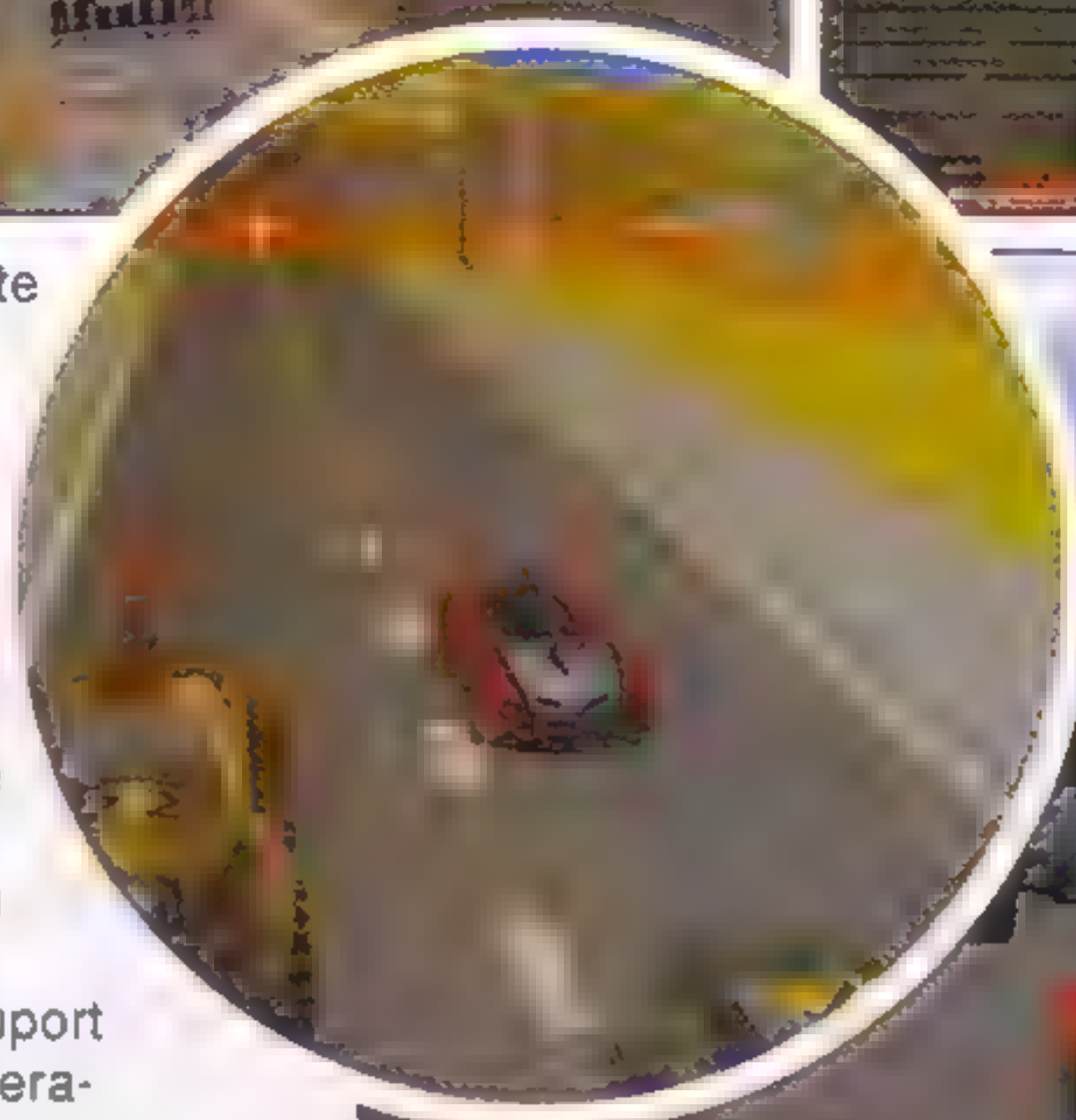
aduce aminte, dădea posibilitatea celor picați la examenul de carnet să-și exprime mai bine sentimentele cu mult timp înainte), și cu toate astea, senzația aceea extraordinară de Zbor (cu z mare), felul în care te piteai timid sub scaun de fiecare dată când pierdeai controlul mașinii și te trezeai planând peste clădiri, exclamația de "wow!" care îți îngheța pe buze

din acea parte sadică ce sălășluiește în fiecare dintre noi. Presa era atât de dezamăgită, încât atunci când producătorii au amenințat cu încă un sequel, lumea a dat nedumerită din cap. Dar screenshot-urile au continuat să apară, apoi demo-ul, iar acum...

Carmageddon TDR 2000

Să vedem ce aduce nou TDR





Ilie si Petrov despre Carmageddon TDR 2000

"Pietonii reprezinta cea mai mare parte a omenirii, mai mult chiar, constituie lamura ei. Pietonii au creat lumea, ei au construit orașele, au ridicat clădirile cu etaje peste etaje, au facut instalatiile de canalizare și de alimentare cu apă, au pavat străzile și le-au luminat cu becuri electrice. Ei au răspândit cultura în lumea întreagă, au pus în circulație lama de ras, au desființat comerțul cu sclavi și au stabilit că din boabele de soia se pot prepara 114 feluri de mâncare gustoasă și hranitoare. Și când totul a fost gata, când planeta noastră a căpatat un aspect oarecum civilizat, au aparut automobilistii. Trebuie să precizăm de altfel că și automobilul a fost inventat de pietoni. Dar automobilistii au uitat asta numaidecât și au început să-i strivească pe sărmanii pietoni, blânzi și inteligenți. În orașele mari, aceștia duc o viață de martiri. S-a introdus un fel de restricție de ghetou pentru ei în ce privește circulația. Nu li se îngaduie să traverseze decât la intersecții, adică tocmai acolo unde aceasta este mai intensă, unde firul de păr de care atârnă de obicei viața se poate rupe mai ușor decât oriunde. Și în general, prestigiul pietonilor s-a șubrezit mult. Ei, care au dat lumii oameni iluștri ca Horațiu, Boyle-Marlotte, Lobacevski, Guttenberg și Anatole France sunt nevoiți acum să se strâmbă cum nu se poate mai caraghios ca să atraga atenția asupra existenței lor..."

ceva care aduce aminte

- a poveste (nu neapărat o idee inspirată). În general, tumele în aer și momentele cât de cât spectaculoase și-au recâștigat dreptul de cetățenie, fără a se ridica însă la nivelul originalului. Grafica, în schimb, a fost mult îmbunătățită (există suport pentru mai toate accelerațiile acum), în detrimentul look-ului mașinilor, probabil, al căror design lasă de dorit.

În rest, ar mai fi de spus că jocul este greu. Chiar și pe easy, se poate întâmpla ca o cursă să necesite mai multe încercări pentru a fi terminată (maniacele depressive și deținători de premii pe la terțe rally-uri și curse sunt rugați să ignore rândurile următoare, pentru binele patriei și a sub-semnatului), situația înrăutățindu-se drastic în cazul misiunilor. Pe normal deja totul începe să semene a exercițiu pentru masochiști (mai ales la nivelurile superioare), hard-ul fiind făcut probabil special pentru cei care miros a benzină 24 din 24. Cu toate acestea, traseele sunt mai plăcute decât în 2, și, oricât de uimitor ne-ar părea, din când în când chiar apuci să iei viteză.

Ca și în doi, a fost păstrat multiplayer-ul, dar modul respectiv are un rost doar de la 3-4 jucători în sus, și cu opțiunea de "repair" setată pe "off". Dacă preferați bușiturile și strigătele disperate vitezei și cascadoriilor, e cu siguranță de încercat. Dacă nu... nu.

Per total, jocul poate fi interesant și plăcut de văzut. Fără a se apropia de valoarea strămoșului său, el este totuși mult peste 2, arătând că producătorii au învățat ceva din greșelile trecutului.



Detalii

Producator:

Torus Games
<http://www.torus.com.au/>

Distribuitor:

SCI
www.sci.co.uk

Aprecieri

- + Control decent al mașinii
O oarecare senzație de realism și uneori chiar și de viteză
- Scăderea dinamismului în multiplayer

Cerinte:

Procesor: P200 MMX
Video: 4 Mb
RAM: 32 RAM
Hard: N/A

Linkuri recomandate:

www.carmageddon.com

Impresii finale:

- Interzis pietonilor începători, copilor cu mai puțină înțelegere ecologică sau părinților dominați de anxietate

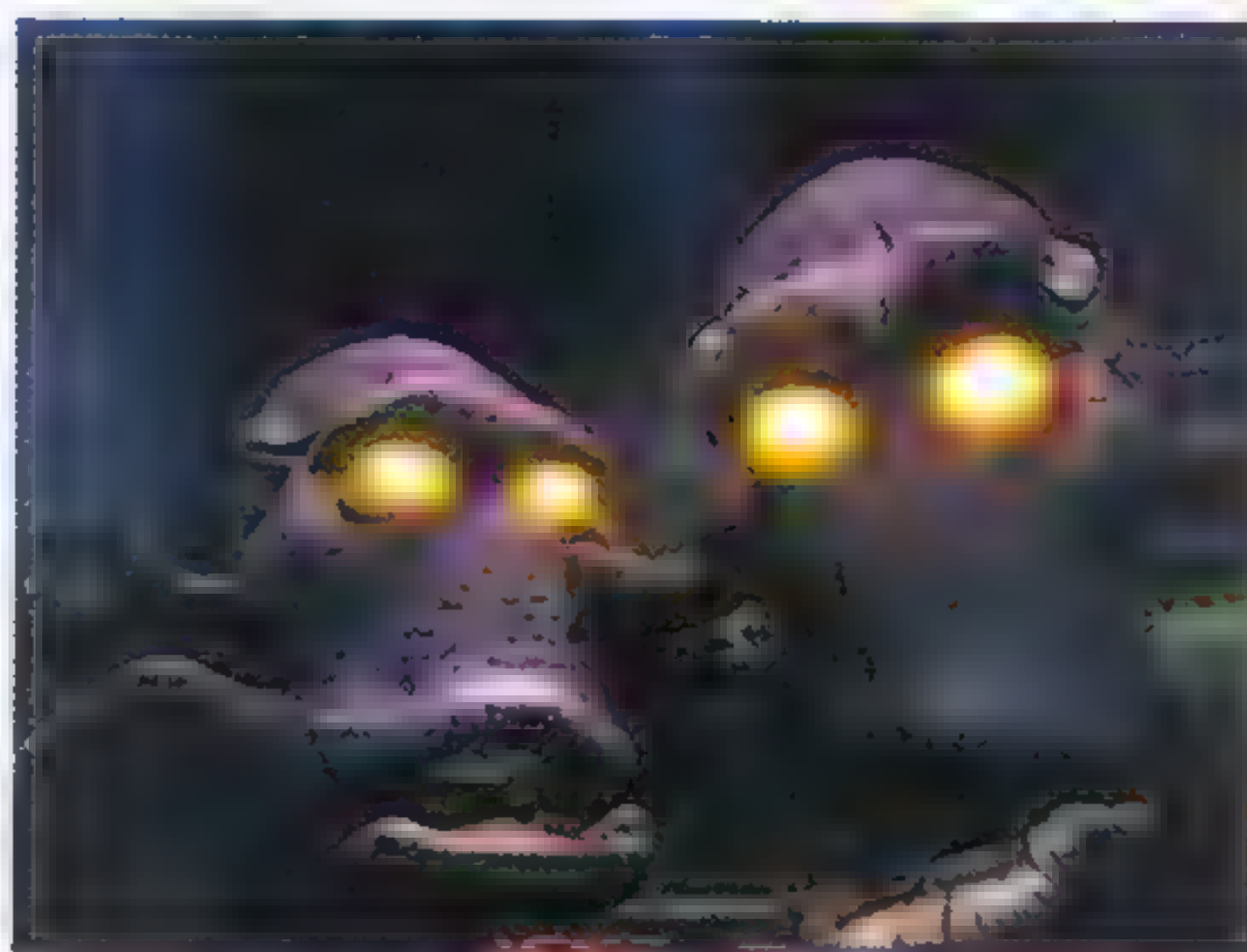
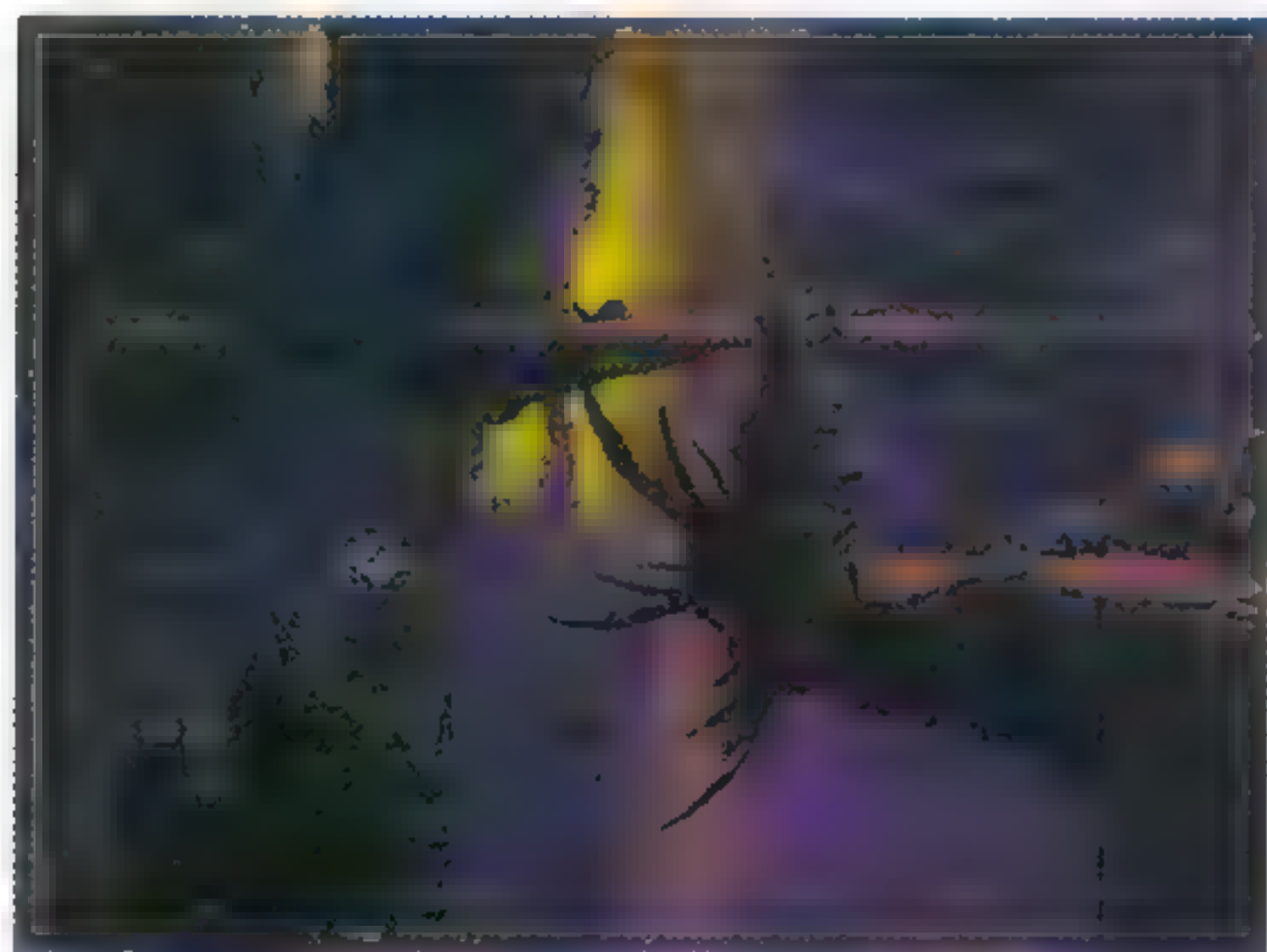
Verdict: **7.9**

Buget redus

Articol: Buget Redus - Redactor: Cristian Soare

Unul dintre side-scroller-ele făcute bine

Oddworld: Abe's Exoddus



Cerinte

Procesor: P166 Memorie: 16 MB Hard: N/A

Te prinde. E drăguț. Și relaxant. E făcut bine. Este în mod clar unul dintre side-scroller-ele făcute bine. Asta până am văzut că apare în videoclipul celor de la Music Instructor. Mi-a luat vreo câteva săptămâni până mi-am putut reveni. Apoi l-am jucat din nou și toată acea imagine

neagră, rea și urâtă a dispărut și am rămas eu, cu mudokanul meu preferat și skill-urile de antreprenor. Ca parte de game design este o mică comoară, prin toate elementele sale cum ar fi GameSpeak-ul, umorul de cea mai bună calitate și aluziile fără perdea la capitaliștii cei răuvoitori. Grafic, arată excelent în măsura poziționării sale în timp și spațiu (1998). În concluzie,

dacă sunteți stresat sau doar vreți un mic tutorial despre cum să păreți că aveți umor, cumpărați-l. Cumpărați-l și dacă vă place stress-ul. Chiar și dacă aveți umor. Viva la revoluțion!

Detalii

Distribuitor: Best Computers - 01.314.76.98
Preț: 7\$
Verdict:

8.1

Veșnicul nemulțumit drogat cu steroizi

Duke Nukem 3D

Cerinte

Procesor: 486Dx2 Memorie: 8 MB Hard: 48 Mb

Eroul generațiilor pro se întoarce într-o versiune mai ieftină, mai completă și mai galbenă la cutie. Veșnicul nemulțumit drogat cu steroizi,



spurcat la gură, cu un umor de bivol și violent peste limitele permise de lege va face din nou mișto de voi, de acolo de unde va din interiorul monitorului. În plus, pentru acei dintre voi ce au căpătat o dependență compulsivă apropo de limbajul injurios, există un bonus sub forma Plutonium PAK-ului, ce vine cu 11 noi nivele și o grămadă de moștri-fără-viață-fată-și-femei numai buni de împrăștiat pe toți pereții.

Un clasic în adevăratul sens al cuvântului, pe care oricine cu

mustața mijită sau pe cale să mijească, cu părul alb sau gri, negru, verde sau albastru, mâini lungi sau scurte, cu piept de taur sau fără trebuie să îl aibă în casă. Câte cinci minute în fiecare zi și sănătatea dvs mentală va rămâne la un frumos nivel ce vă va asigura că nu veți vedea interiorul spitalului 9. Cred...

Detalii

Distribuitor: Best Computers - 01.314.76.98
Preț: 7\$
Verdict:

7.9

Sports Car GT



Cerinte

Procesor: P166 Memorie: 32 MB Hard: 40 Mb

Electronic Arts ne-a obișnuit de-a lungul timpului să scoată jocuri automobilistice de o certă valoare, obișnuință de care nu se dezice nici acum. Sports Car GT ne introduce în atmosfera curselor de grand tourism, oferind celor interesați una dintre cele mai bune simulări a fizicii reale a mașinilor. Puteți concura cu acele mașini pe care de obicei le vedeți la Eurosport, adică Porsche 911, BMW M3, McLaren F1 GTR, Mercedes CLK GTR și tot restul găstii. O serie de trasee ce se găsesc și în realitate își vor pune asfaltul la dispoziția voastră. Grafic este încă destul de bine ancorat în prezent, fiind plăcut ochiului, concurând destul de lejer cu Toca2. Totuși modelarea reală este cu dus și întors, căci dacă la început jocul te prinde nu trece mult și devine frustrant, văzându-i pe toți ceilalți concurenți cum merg de parcă s-au născut în acele mașini. Pentru cei ce au timp și pasiune din plin și caută ceva în care să le investească, SCGT este o alegere bună.



Detalii

Distribuitor: Best Computers - 01.314.76.98
Preț: 12 9\$
Verdict:

7.8

RTS-urile s-au născut odată cu Dune2

Dune2000

Cerinte

Procesor: P133 Memorie: 16 MB Hard: N/A

RTS-urile s-au născut odată cu Dune 2, și eu unul încă mă uit cu nostalgie la acele vremuri mirifice. Jocurile nu erau atunci o strategie de marketing, nu existau segmente ale pieței ce trebuiau acoperite. Totul era făcut din plăcere și cu dedicație. Jocurile erau de fapt idei, căci grafica era la pământ, iar jucătorul trebuia să se folosească la maxim de resursele imaginative pentru a realiza o coerență relativă între conținut și imagine. Astăzi, este invers. Dune 2000 a fost un eșec din mai multe cauze. Una dintre ele a fost faptul că venea după Dune 2. A doua a fost faptul că venea la mult timp după Dune 2, în niște vremuri în care Red Alert-ul și Starcraft-ul dominau piața. Însă permiteți-mi să nu fiu de acord. Dune 2000 a însemnat pentru mine multe ore de joc plăcute, a însemnat o reîntâlnire cu un vechi amic, însă după ce acesta a primit un facelift. Căci asta este Dune 2000. Dune 2

refăcut. Puține elemente noi, mai mult doar acelea ce erau o necesitate.

Oricum o rămâne, oricare o fi părerea voastră sau orice ați auzit voi despre el, eu vă spun că este un joc bun, ce merită cumpărat, mai ales la acest preț. Împreună cu Dune 2, fratele mare și fratele mic, un joc fără de care RTS-urile ar fi apărut ceva mai târziu și nu ar fi arătat așa cum arată acum.



Detalii

Distribuitor: Best Computers - 01.314.76.98

Preț: 12.9\$

Verdict:

6.9

Rețeta este instantaneu de succes

Beau Jolly 5 Pack

Cerinte

Procesor: P133 Memorie: 16 MB Hard: 100 Mb



Un pachet foarte bine garnisit cu diferite arome și jocuri bune. Rețeta este instantaneu de succes, oferindu-ne instrumentele necesare construcției unor șosele pentru care și Basescu și-ar mușca pumnii de invidie (Transport Tycoon De Luxe) sau organizării de curse automobilistice, cu o excelentă iluzie de viteză nebunească și mașini clonate și vopsite diferit, ce totuși suferă de o boala comună și anume absența merului cu spatele (Ultimate Race

Pro). Apoi, în momentul în care te-ai plictisit de alergătura asta pentru coroană de după gât, bagi caseta cu soundtrack-ul din Străzile din San Francisco, un film de-al lui Tarantino, mitraliera pe portbagaj, ghiulul pe degetul mic și îți ieși pe ceilalți concurenți la cafeală, jucându-te de-a Călărețul Benzinei-traducere aprox., pentru acei dintre dvs care iau notițe (Interstate'76: NitroRaiders). Iar după ce ți-ai distrus mașina, ieși la plimbare prin junglă, după vestigii mayase, într-un side-scroller cu un tip care seamănă cu tânărul



Se înscrie în seria jocurilor proaste cu idei bune

Dark Vengeance

Cerinte

Procesor: P166 Memorie: 16 MB Hard: 50 Mb



Dark Vengeance se înscrie în seria jocurilor proaste cu idei bune. Story-ul putea la fel de bine să lipsească, totul degenerând într-un hack'n'slash ce nu necesită un background prea dezvoltat. Camera se mișcă groaznic, reușind cu succes să te împiedice să vezi ceva, iar dacă într-un final reușești să o păcălești și să o stabilizezi, nu mai vezi nimic din cauza personajului tău ce ocupă majoritatea ecranului, funcționând ca un fel de gore control.

Pe partea de lucruri bune este de menționat modul de folosire al armelor/vrăjilor, prin combinații ale tastelor de direcție și a tastei/butonului șoricăresc ce declanșează loviturile.

Armele sunt multe și variate, fără a excela prin originalitate sau efecte deosebite, împărțindu-se între unele cu tăiș și altele ce provoacă fulgere și vrăji ce posedă tot felul de efecte pe bază de șmecherie. Partea de engine grafic nu excelează nici ea, fiind simplă, urâtă și fără varietate. Deci, dacă sunteți masochiști, sau doar legați de un scaun, cu un căluș în gură, un ochi umflat și aveți în buzunar 10 dolari și o batistă folosită, cumpărați-l. Dacă nu, nu.

Detalii

Distribuitor: Best Computers - 01.314.76.98

Preț: 7\$

Verdict:

3.0

Indiana Jones Cu-Pantalonii-Rupți-În-Genunchi (Pitfall: The Mayan Adventure). Iar dacă într-un final vei simți nevoia să o rupi la fugă tipând ai la dispoziție Screamer Rally. Just a freaking perfect day, right?

Pe partea tehnicistă, pachetul se prezintă foarte bine, cu cerințe de sistem mici, cu un gameplay ce acoperă toată scara valorică (bun, mai puțin bun, foarte bun etc etc), grafică decentă, și feeling prezent câteodată (NitroRaiders este un must have fără nici o îndoială).



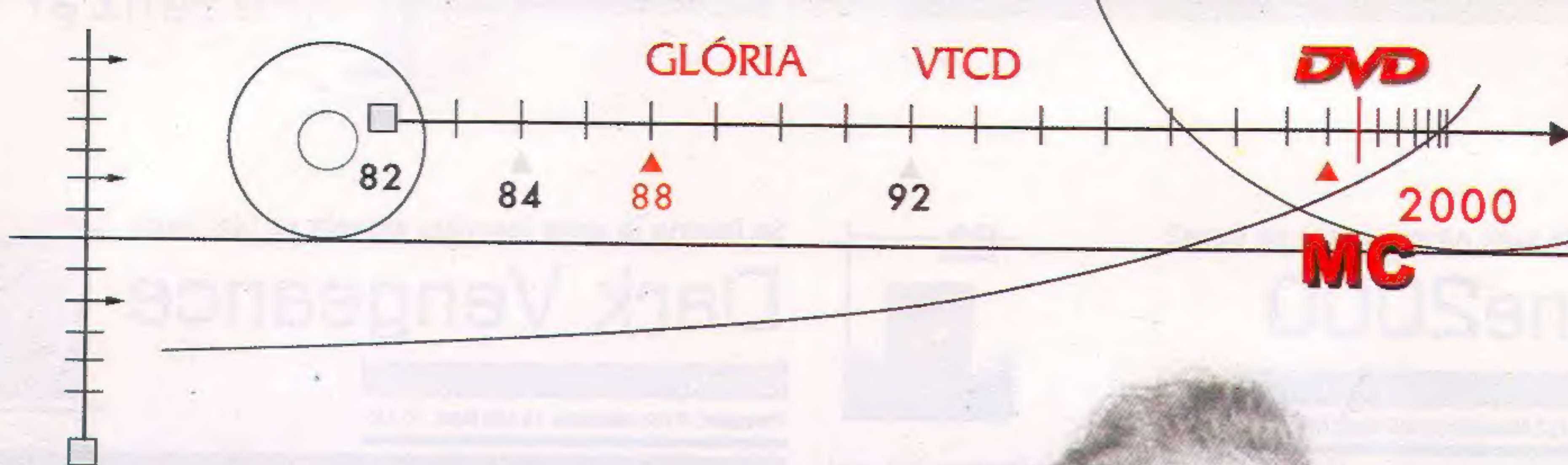
Detalii

Distribuitor: Best Computers - 01.314.76.98

Preț: 27.4\$

Verdict:

7.1



Let's save their spirit!

*... through MC, CD, DVD
made by VIDEOTON!*

CD-AUDIO CD-TEXT CD-EXTRA CD-ROM CD-ROM/XA CD-I PHOTO-CD VIDEO-CD

DVD
ROM

DVD
VIDEO

Jókai Mór
(1825 - 1904)



V T C D

Пл 0.2 Мл 0.9
Fr #99 13.7cm

FOOT

ТН 02 М 09
Fr 96 12 4

Map 3
DynRg 35dB
Persist Med
Fr Rate Med
2D Opt:Res

A new agency brand is born...

contact@skin.ro



www.XtremPC.ro



"Consumul" excesiv de internet poate cauza dependenta. Pentru a o amplifica, **XtremPC** si-a lansat noul site: www.xtrempc.ro.
Contine principalele articole din cadrul revistei, stiri, demo-uri, drivere, teste hardware, sondaje, forum, download-uri si multe alte informatii.